
ACTION
LA LEYENDA GAMEMANIACA
GAMES
Rep. Argentina AÑO 3 - Nº 28 $ 4.-
Q EDITORIAL QUARK
LEGEND
SNES
TMNT
teenage mutant ninja turtles
analizado para
SNES Y MEGA
SNES
SECRET of Mana
Stimpy's
MEGA
Invention
TOTAL CARNAGE
SNES
PC
ALONE in the DARK
STAR WARS

WELCOME TO T

MEGA DRIVE

Unica consola Sega Pal-N 220 volt de origen.
No te dejes engañar sólo la consola Mega Drive II tiene
garantía y Servicio Técnico oficial Sega en todo el país.



HE NEXT LEVEL

E II - SEGA CD

SEGA CD

compact disc

RIVE II SEGA

SEGA CD
MEJOR
CONSOLA

PREMIO
ACTION
GAMES
1 9 9 3



EL MUNDO DEL

El Primer Shopping de Vi
gustos y con los r

Venta telefónica: (01) 951-1903/1924 y 91-7233/3553/3288

Av. Corrientes 2171 - Cap. Fed. (Abierto lunes a sábados de 9 a 20 hs. dgos. 11 a 20 hs)
Av. Nazca 470 casi esq. Avellaneda - Cap. Fed. - Tel.: 637-0861 (Abierto lunes a sábados de 9 a 20 hs.)

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER NINTENDO		12 cuotas de	P.Cont.
CONSOLAS			
09-0003 Super Nes-NTSC-220V.c/1 juego/1 joystick	U$S	24,20	259,00
09-0015 Super Nes-NTSC-220V. Completa.	U$S	27,90	299,00
ACCESORIOS			
09-0011 Bazooka c/1 juego	U$S	12,15	129,90
02-0030 Joystick palanca PYTHON 2 B	U$S	2,80	29,90
02-0044 Joystick original para Super Nes	U$S	2,70	28,90
02-0049 Joystick program.con Display	U$S	6,55	69,90
TITULOS			
25-0137 7-UP Cool Spot	U$S	5,60	59,90
25-0140 Act Raiser 2	U$S	11,10	119,00
25-0059 Batman Returns	U$S	6,55	69,90
25-0141 B.Toads in D Dragon	U$S	11,10	119,00
25-0166 Califor. Games II	U$S	5,60	59,90
25-0046 Contra III	U$S	5,60	59,90
25-0169 El Imperio C.Ataca	U$S	7,45	79,90
25-0173 Jurassic Park	U$S	7,45	79,90
25-0105 Mortal Kombat	U$S	8,40	89,90
25-0139 NBA Jam	U$S	8,40	89,90
25-0168 Robocop VsTermin	U$S	5,60	59,90
25-0188 Super Air Driver	U$S	9,35	99,90
25-0060 SpiderMan Arcade	U$S	4,65	49,90
25-0033 Super Turtle Ninja	U$S	5,60	59,90
25-0051 Street Fighter II	U$S	6,55	69,90
25-0163 Supermetroid	U$S	11,10	119,00
25-0187 Suzuca (8 Hours)	U$S	9,35	99,90
25-0081 T. Legend of t.Myst	U$S	6,55	69,90
25-0154 Terminator	U$S	6,55	69,90
25-0124 Top Gear II	U$S	6,55	69,90
25-0138 World Heroes	U$S	7,45	79,90
25-0194 FIFA Soccer	U$S	7,45	79,90
25-0196 Super Soccer	U$S	6,55	69,90
25-0195 Stunt Race FX	U$S	12,05	129,00
25-0199 Joe and Mac 2	U$S	6,55	69,90
25-0201 Ninter Olympic	U$S	6,55	69,90
25-0203 Dragon Ball 2	U$S	8,40	89,90
25-0206 Lethal Enforcers	U$S	6,45	69,00
25-0207 Fatal Fury 2	U$S	7,45	79,90

SUPER NINTENDO TITULOS		12 cuotas de	P.Cont.
25-0214 Super Street Fighter	U$S	13,05	139,90
25-0114 Star Fox	U$S	8,40	89,90
25-0216 Super Tennis	U$S	6,55	69,90
25-0049 Axelay	U$S	3,75	39,90
25-0034 Sonic Blast Man	U$S	4,20	44,90
25-0048 Super R. Type	U$S	3,75	39,90
25-0044 Alines Vs. Preditor	U$S	3,75	39,90
25-0027 Cradius	U$S	3,75	39,90
25-0028 Home Lost in N Y	U$S	3,75	39,90
25-0030 Paper Boy	U$S	4,20	44,90
25-0035 Parodius	U$S	3,75	39,90
25-0045 Retur.double Drag	U$S	4,65	49,90
25-0174 Aladdin	U$S	7,45	79,90
25-0109 Street Fig. 5-12 jug.	U$S	7,45	79,90
25-0136 Goof Troop	U$S	4,65	49,90
25-0210 Super Turrican	U$S	5,60	59,90
25-0208 Zool	U$S	5,60	59,90
25-0145 Mario Paint	U$S	7,45	79,90



GAME BOY

GAME BOY			
LLEGO! SUPER GAME BOY	U$S	10,25	109,00
14-0002 c/4 juegos en 1	U$S	13,00	139,00
14-0003 c/8 juegos en 1	U$S	14,85	159,00
14-0004 c/30juegos en 1	U$S	17,65	189,00
ACCESORIOS			
14-0005 Lupa	U$S	1,90	19,90
14-0006 Batería recarg. p/ench a 220 v	U$S	3,30	34,90
14-0008 Luz	U$S	1,90	19,90
14-0009 Handy Boy Multifunc	U$S	6,10	64,90

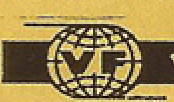
GAME BOY TITULOS		12 cuotas de	P.Co
23-0029 Aventura Island	U$S	3,75	39,
23-0010 Bart Simpson	U$S	3,75	39,
23-0026 Double Dragon II	U$S	3,75	39,
23-0012 Home Alone 2	U$S	3,75	39,
23-0140 Jurassic Park	U$S	4,65	49,
23-0080 The Simpson	U$S	2,80	29,
23-0091 Ghost Bubster 2	U$S	2,80	29,
23-0117 Kingdom Crusade	U$S	2,80	29,
23-0114 Knight Quest	U$S	2,80	29,
23-0042 Kung Fu Master	U$S	2,80	29,
23-0038 Marble Madness	U$S	2,80	29
23-0061 The Killer Tomatoe	U$S	2,80	29
23-0139 Mortal Kombat	U$S	4,65	49
23-0055 Ninja Garden	U$S	3,75	39
23-0053 Operation C	U$S	3,75	39
23-0054 Pacman	U$S	4,65	49
23-0076 Soccer Mania	U$S	3,75	39
23-0023 Super Mario Land	U$S	3,75	39
23-0019 Super Mario Land2	U$S	4,20	44
23-0003 Super R.C. Car	U$S	3,75	39,
23-0018 T 2 The Arcade	U$S	3,75	39,
23-0044 World Circuit	U$S	4,65	49,
23-0153 Super Mario Land3	U$S	4,65	49,
23-0156 Don King Kong C.	U$S	6,55	69,
23-0157 Tetris II	U$S	4,65	49,
23-0168 Tiny Toon 2	U$S	4,20	44,
23-0159 Winner Olympic	U$S	4,20	44,
23-0020 Turtles 2	U$S	3,75	39,
23-0009 Bubble Bobble	U$S	3,75	39,
23-0002 Robocop 2	U$S	3,75	39,

SEGA

SEGA CONSOLAS			
10-0010 Génesis NTSC	U$S	21,40	229
Génesis II Binorma	U$S	23,25	249
10-0013 Sega CD	U$S	51,25	549
ACCESORIOS			
02-0046 Joystick 6 botones	U$S	2,80	29
02-0037 Joystick para Sega	U$S	1,90	19
10-0011 Menacer c/ Cvartu.	U$S	16,70	179
02-0048 Joystick Prog c/displ	U$S	6,55	69
02-0047 Joystick program. 6 funciones s/ display	U$S	3,75	39

cuotas son mensuales e incluyen 18% de IVA. Vigencia de este aviso hasta el 20/10/94.
s los productos con garantía escrita y servicio post venta.

T.A.E.: 23,92%.OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR STOCK. DOLARES CONVERT. Ley 23928.

Nuestros productos son transportados al Interior por  Villalonga - Furlong s.a.

P.C.	279,00	319,00	59,90	119,00	69,90	79,90	89,90	99,90	49,90	129,00	69,00	139,90	39,90	44,90	139,00	159,00	189,00	29,90	229,00	249,00	549,00	19,90	299,00	79,00	1.190,00	125,00	149,00
P.T.F.	312,60	357,60	67,20	133,20	78,60	89,40	100,80	112,20	55,80	144,60	77,40	156,60	45,00	50,40	156,00	178,20	211,80	33,60	256,80	279,00	615,00	22,20	334,80	88,80	1.333,20	140,40	166,80

VIDEO JUEGO

eo Juegos para todos los
ejores precios.

DISQUE AHORA... Y COMPRE DESDE SU CASA!

PODES ADQUIRIR CUALQUIERA DE ESTOS PRODUCTOS EN 3, 6 o 12 CUOTAS

ENTREGAS EN TODO EL PAIS

SEGA TITULOS

SEGA TITULOS		12 cuotas de	P.Cont.
27-0055 Aero the Acro-bat	U$S	3,75	39,90
27-0042 Aladdin	U$S	4,65	49,90
27-0073 Arcade Game T 2	U$S	4,65	49,90
27-0045 Bubsy	U$S	4,65	49,90
27-0047 Campeones III	U$S	1,85	19,90
27-0083 Castlemania Blood.	U$S	4,20	44,90
27-0076 Chuck Rock 2	U$S	3,75	39,90
27-0063 Cool Spot (7 up)	U$S	3,75	39,90
27-0067 Desert Strike	U$S	4,20	44,90
27-0058 Eternal Champions	U$S	7,45	79,90
27-0054 Fifa Soccer	U$S	4,65	49,90
27-0080 Joe and Mac	U$S	4,20	44,90
27-0044 LethalEnforcersc/Pi	U$S	9,35	99,90
27-0020 Little MermaidMD8	U$S	2,35	24,90
27-0079 Mega Turrican	U$S	4,20	44,90
27-0038 Mortal Kombat 41A	U$S	4,65	49,90
27-0070 NBA Jam	U$S	5,60	59,90
27-0066 Nigel Mansells	U$S	4,65	49,90
27-0060 Pele	U$S	4,20	44,90
27-0061 Robocop Vs.Termi.	U$S	4,65	49,90
27-0049 Sonic III	U$S	4,65	49,90
27-0065 Sonic Spinball	U$S	4,65	49,90
27-0062 Spiderman vs. Xman	U$S	4,65	49,90
27-0074 Street Empire	U$S	3,75	39,90
27-0050 St. Fighter II N. Turbo	U$S	6,55	69,90
27-0078 Strider Returns	U$S	3,75	39,90
27-0071 Techno Cop	U$S	1,85	19,90
27-0024 Tiny Toon MD 12	U$S	2,80	29,90
27-0052 Tortugas Fighters	U$S	4,65	49,90
27-0075 Ultimate Soccer	U$S	3,75	39,90
27-0053 Wimbledon Tennis	U$S	3,75	39,90
27-0027 X-Man MD 15	U$S	3,65	39,00
27-0100 Virtual Race	U$S	13,00	139,00
27-0101 S. St Fighter Genesis	U$S	12,15	129,90

GAME GEAR

GAME GEAR CONSOLAS

GAME GEAR CONSOLAS			
10-0009 Consola	U$S	21,40	229,00
10-0019 Cons c/18 jue.en 1	U$S	27,90	299,00

TITULOS

TITULOS			
29-0004 Jurassic Park	U$S	6,45	69,00
29-0005 Mortal Kombat	U$S	7,40	79,00

GAME GEAR TITULOS

GAME GEAR TITULOS		12 cuotas de	P.Cont.
29-0001 NBA Jam	U$S	6,55	69,90
29-0002 Robocop 3	U$S	7,40	79,00
29-0003 Sonic Chaos	U$S	6,45	69,00
29-0006 Street Fighter	U$S	7,40	79,00
29-0008 S.Mon(A.SennaGP2)	U$S	6,55	69,90
29-0009 Batman Returns	U$S	6,55	69,90
29-0010 Barcelona'92	U$S	6,55	69,90
29-0011 Aladdin	U$S	5,60	59,90
29-0012 Sonic 2	U$S	5,15	54,90
29-0013 Indiana Jones	U$S	4,65	49,90
29-0014 Drácula	U$S	6,55	69,90
29-0015 W. daledon Tenis	U$S	5,15	54,90
29-0016 Ultimate Soccer	U$S	5,15	54,90
29-0017 Hook	U$S	4,65	49,90
29-0018 Ariel Nernaid	U$S	4,65	49,90
29-0019 GP Rider	U$S	5,60	59,90
29-0020 X Man	U$S	5,60	59,90
29-0021 Deep Duck Trub.	U$S	4,65	49,90
29-0022 Mr. Pacman	U$S	5,60	59,90
29-0023 Pinball	U$S	5,60	59,90
29-0024 Cliffhanger	U$S	5,60	59,90
29-0025 Choplifter 3	U$S	5,15	54,90
29-0026 Sonic Drift	U$S	5,15	54,90



Gastos de Envío: Cap. Fed. $5 - G.B.A. $8,50 Interior $15

NIPPON GAME

NIPPON GAME CONSOLAS

NIPPON GAME CONSOLAS			
07-0006 Gold Action Set c/ 168 Jgos. Cable A.y V.Cable RF. Caja Switch Box	U$S	7,45	79,90
11-0005 Family G.c/150 jue	U$S	5,60	59,90

FAMILY GAME TITULOS

FAMILY GAME TITULOS			
LLEGO MORTAL KOMBAT	U$S	3,75	39,90

3DO

3DO		12 cuotas de
13-0001 Consola	U$S	111,10

3DO

TITULOS

TITULOS		
30-0001 Dragon's Lair	U$S	11,70
30-0002 Mad Dog Mc.Cree	U$S	11,70
30-0003 Night Trap	U$S	11,70
30-0004 Total Eclipse	U$S	11,70
30-0005 20th. Century V. Alma	U$S	11,70
30-0006 3DO Sampler Disc	U$S	3,75
30-0007 Beattle Chess	U$S	11,70
30-0008 Escape F. Manster M.	U$S	11,10
30-0009 ESPN Step. Aerobics	U$S	9,35
30-0010 Fatty Bear's Fun Pack	U$S	11,70
30-0011 Interac. Golf ESPN	U$S	14,85
30-0012 Inter.Poker Conboy C	U$S	11,70
30-0013 Jurassic Park	U$S	11,70
30-0014 Oceans Belon	U$S	11,70
30-0015 Putt. Putt's Fun Pack	U$S	11,70
30-0016 Putt. Putt's J. Parade	U$S	11,70
30-0017 Sesame Street Numb	U$S	11,70
30-0018 Sewer Shark	U$S	11,70
30-0019 Stellar 7 Draxon's R	U$S	11,70
30-0020 Toon Time in the Clas	U$S	6,45



SEGA C

COMPAC DISC SEGA TITULOS

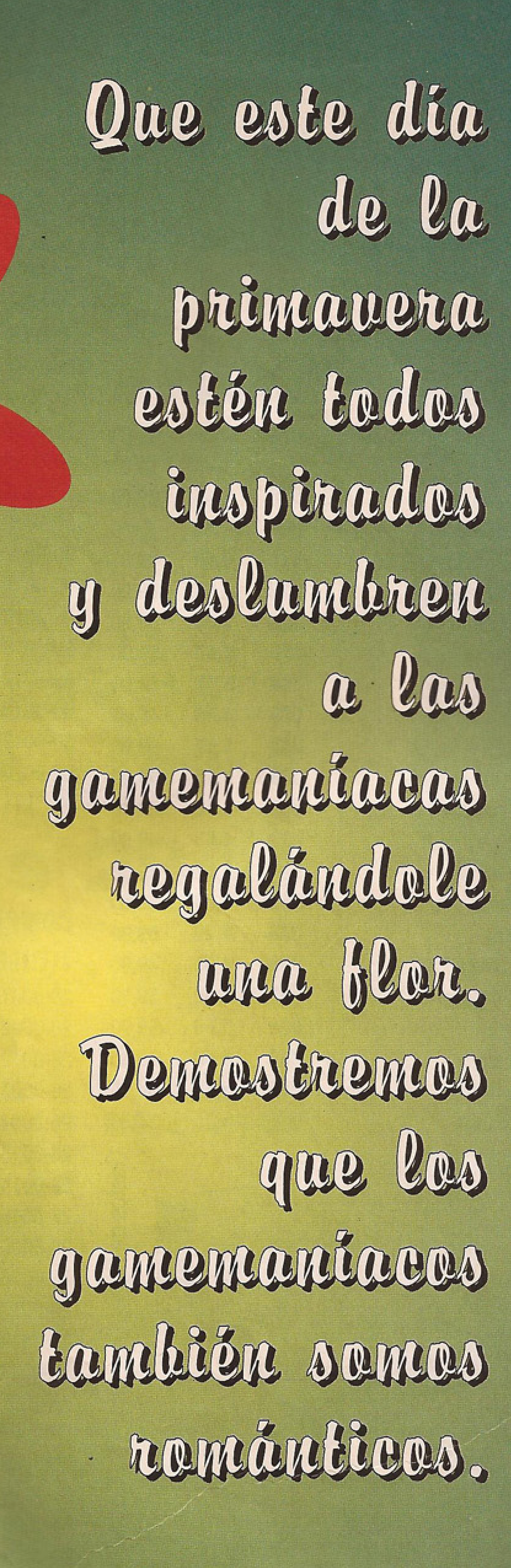
COMPAC DISC SEGA TITULOS		
28-0001 After Burner III	U$S	11,10
28-0002 Batman Returns	U$S	11,10
28-0012 Chuck Rock	U$S	11,10
28-0003 Cobra Command	U$S	11,10
28-0004 Dracula	U$S	11,10
28-0013 Dragon's Lair	U$S	11,70
28-0014 Final Fight	U$S	11,70
28-0015 Jaguar XJ-220	U$S	11,70
28-0005 Jurassic Park	U$S	11,70
28-0016 Lethal Enforces	U$S	13,90
28-0017 Mad Dog Mc.Cree	U$S	11,10
28-0018 Monkey Island	U$S	11,10
28-0023 Fifa Soccer	U$S	12,05
28-0027 Mortal Kombat	U$S	12,05
28-0007 Prince of Persia	U$S	11,10
28-0008 Racing Aces	U$S	11,10
28-0019 NHL 94	U$S	11,70
28-0006 Night Trap	U$S	11,70
28-0009 Sherlock Holmes II	U$S	11,10
28-0010 Sonic	U$S	11,10
28-0020 Spiderman	U$S	9,25
28-0011 Spiderman Vs. King	U$S	11,10
28-0021 Third World War	U$S	11,10
28-0022 Ecco the Dolphin	U$S	11,10
28-0024 Hook	U$S	9,25
28-0025 Lunar Silver	U$S	11,10
28-0026 Microcosm	U$S	11,10
28-0028 Rise y the Dragon	U$S	10,20
28-0029 Terminator	U$S	11,10
28-0030 Tom Cat Alley	U$S	11,10
28-0031 Wing Commander	U$S	11,10
28-0032 World Cup USA '94	U$S	11,10

TARJETAS DE CREDITO: Hasta 12 Cuotas VISA argencard MasterCard CABAL

Hasta 6 Cuotas BANELCO - CREDENCIAL - CARTA FRANCA

Consulte precios por mayor

Consultá por otros título



La banda de Action

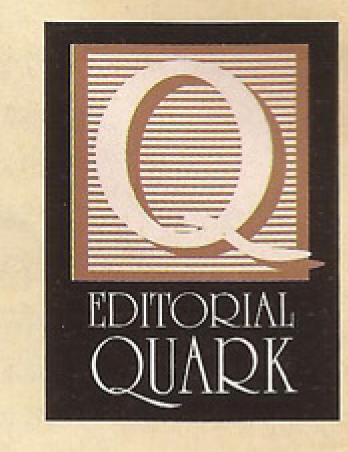


AÑO 3 - Nº 28 - SEPTIEMBRE 1994

Editor
Gustavo J. Wrobel

Arte
María A. Alaniz

Armado
J. F. Caballero



Azcuénaga 24 - 2º - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

Director General
Claudio E. Veloso

Producción
Pablo M. Dodero

Distribución
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Virrey del Pino 2639 - Capital

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Velez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía
MAC TIME S.R.L.
Av. R. Scalabrini Ortiz 636 - Capital

Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1º - Capital

Impresión
Editorial Antártica S.A. - Chile

Action Games es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de **Açao Games** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil.
El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **Açao Games**.

START

ACTION GAMES

AÑO 3 Nº 28 - SEPTIEMBRE 1994

La leyenda gamemaníaca: Porque nuestra revista ya forma parte de una leyenda, la que mes a mes van haciendo miles de gamemaníacos. La Banda de Action entró en la historia de los videojuegos y vos no te podés quedar afuera. ¿Querés ser parte de la historia, un verdadero mito, un ídolo contemporáneo? Entonces sumate a Action. ¡¡No lo dudes ni un segundo más!! Porque revistas hay muchas, pero leyendas... ¡¡Leyenda hay una sola!! Action Games.

La Banda de Action

SUPER NES

NINTENDO

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

PC

ARCADES













REVELADOS LOS TRES PRIMEROS GAMES DEL SATURNO



DAYTONA RACING, UNA DE LAS PROMESAS DE MEGA

Después de mostrar al mundo la cara de su más nuevo invento, Sega decidió hablar también sobre los futuros juegos del Saturno. Virtua Racing (carreras), Virtua Fighting (lucha) y Daytona Racing (carreras) son los tres primeros games ya programados para acompañar a la nueva consola en el momento de su presentación, que ocurrirá poco antes de Navidad. Debe haber todavía juegos en desarrollo por otras softwarehouses pero, sobre esto, Sega mantuvo el secreto. Confirmamos el precio del futuro bebé: 500 dólares.

SEGA INAUGURA NUEVO ESTUDIO PARA LA CREACION DE GAMES

Sega inauguró, en abril, un centro para la creación de videogames en Tokio. El nuevo proyecto se llama Multimedia Stadium y funcionará como un gigantesco taller-laboratorio, donde todo el personal de creación de games trabajará en conjunto. Según Mamoru Shikeda, director del Departamento de Desarrollo de Investigaciones de la empresa, Sega estima que ya tiene la tecnología suficiente y necesita, ahora, invertir en trabajo de creación. La meta es producir juegos, realmente innovadores, para el Saturno.

SE VIENEN LOS PARQUES DE REALIDAD VIRTUAL

Se trata de una idea de Sega que va a revolucionar el concepto de los parques de diversión. En vez de montañas rusas, el pulpo y otras atracciones tradicionales estilo Disneylandia, planea instalar parques con juegos basados en la realidad virtual. Te imaginás, ¿no? Viajes interplanetarios, aventuras en castillos medievales y muchas otras locuras.

La primera experiencia del género ya está en funcionamiento en el Hotel Luxor, de Las Vegas, donde algunos juguetitos del Sega VirtuaLand están haciendo las delicias del público. Para final de año, se abrirán dos parques completos en Japón: uno en Osaka y el otro en Yokohama. Y la empresa espera, para 1997, tener nada menos que 50 Theme Parks (como se los está llamando) esparcidos por el planeta.



TV ABRIL ESTRENA PROGRAMAS DE GAMES

Escena de la serie Babylon 5, de la TV norteamericana: naves totalmente hechas en computadoras, sin maquetas.

Reportaje que muestra cómo se hicieron los gráficos del game Jurassic Park

Cada vez más canales están ofreciendo programas sobre videogames. Por ejemplo, el programa Gameswatch nació en Inglaterra el año pasado, como un programa independiente. Pero rápidamente ganó público, atrapó audiencia en los Estados Unidos, y hoy es exhibido hasta en Escandinavia y Australia. El programa tiene una duración de media hora y es semanal.

Gameswatch trae previews (presentaciones), trucos y estrategias, reportajes sobre tecnologías usadas en los juegos y entrevistas con creadores, dibujantes, ingenieros y ejecutivos de las softwarehouses y fabricantes de consolas.

Proliferan también los programas sobre computadoras. Uno de ellos, Komputer Kids, pretende introducir a la muchachada más chica en el mundo de las computadoras.

EN BREVE EN TU CONSOLA

SNES

SUPER FORMATION SOCCER '94



Con salida prevista para junio, el nuevo cartucho de Human viene con 8 Mega de memoria y trae selecciones de 24 países. Serán 4 tipos de campeonatos a elegir: Copa Mundial, Copa de Asia, Adidas League 94 y Snickers Cup 94. Todo ya actualizado según las selecciones que participaron en la Copa 94.

El cambio principal es notorio en la visión del campo: ves el partido un poco más de lejos y en un ángulo más bajo (más parecida a la visión de Fifa Soccer). Human garantiza que mejoró mucho el realismo: la velocidad de los jugadores y de la pelota aumentaron una bocha, y las animaciones y jugadas incluyen ahora gambetas con la pelota, expulsiones y otras variaciones.

SNES

FATAL FURY SPECIAL



Sale en el verano japonés y norteamericano (de junio a setiembre) y, seguramente llegará enseguida aquí, uno de los cartuchos de acción y palizas más esperado del año para SNES. Arrasador: 32 Mega de memoria, 15 personajes (8 más que en la versión FF2), incluyendo 3 jefes. Takara informa que perfeccionó el cartucho, incluyendo más detalles en el dibujo de los personajes y golpes más largos que antes.

SNES

WORLD HEROES 2

Acaba de aparecer a fines de junio la versión para SNES del game de la SNK. Viene con 24 Mega y la softhouse Saurus parece haber conseguido lo que nadie creía posible: pasar a un 16 bits toda la fuerza y los golpes bestiales de los 16 personajes de la versión de Neo Geo. Por lo menos, ésa fue la evaluación de la revista Hippon Super, a la que le gustó mucho, tanto que incluso se confesó sorprendida.

MEGA

HEAVENLY SIMPHONY

Fómula One World Championship 1993



Heavenly Simphony - Visión del cockpit: por primera vez, escenarios de la vida real.

El CD japonés de este superjuego de F1 de Sega ya deberá estar en los comercios cuando empieces a leer este número de ACTION GAMES. Todo es realista en este simulador de F1. Las imágenes y grabaciones usadas fueron cedidas por la Red Fuji de TV y el game trae banda sonora ejecutada por una orquesta sinfónica (de ahí el nombre Heavenly Simphony, o sea Sinfonía Celestial). Hasta los árboles fueron reproducidos de los videos. Son 13 escuderías, 25 autos y 26 pilotos.

Los modos de juego son un detalle aparte, inédito en la historia de los games: Grand Prix (campeonato en 16 circuitos), Free Run (pruebas libres donde vos quieras), y el 1993 Mode, que es el más copado. En el mismo, podés disputar vueltas reales de las 16 carreras que se hicieron en el '93. No pudimos saber, hasta el cierre de esta edición, si podés rodar todas o solamente algunas vueltas de cada carrera. De todos modos, ¡es increíble! Aparte de las animaciones, las digitalizaciones y otros detalles son la cereza de la torta. Nos queda esperar ansiosamente la presentación del CD norteamericano.

NINTENDO

va a producir más games

Nintendo esta en desventaja en la guerra por el mercado norteamericano ...por ahora. Mientras que en 1992 tenía el 60% de las ventas de consolas de 16 bits, en 1993 su participación cayó a 37%. Pero el todopoderoso presidente de Nintendo de Japón, Hiroshi Yamauchi, ya decidió cambios en la filial norteamericana para recuperar su posición.

Una de las principales medidas es producir más juegos internamente. Si games como Street Fighter 2 o Batman hubieran sido producidos por Nintendo, la misma habría facturado mucho más el año pasado. La nueva orientación vale también para el Proyecto Reality. Otra promesa de Yamauchi: la empresa va a hacer anuncios, eventos y promociones como nunca en los Estados Unidos.

Y hablando de Reality, la empresa norteamericana anunció algo que hasta ahora nunca había dicho sobre el nuevo videogame. Según el importante diario The New York Times, el Reality podrá ser conectado a las redes de TV por cable, funcionando como aparato de comunicación.

LEGEND/Seika

Acción | 8 Mega | 1 ó 2 jugadores

GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION





Beldor, el malvado, reinó durante mil años como déspota del Reino de Sellech. La población se unió para destruir a Beldor. Y tuvieron éxito. Pero ahora, Clovis, hijo de Beldor, quiere reconquistar el reino. Tu misión es evitar que Clovis resuscite al espíritu de su padre y lance a Sellech al más completo caos. Toda esta telenovela es la historia de Legend, una especie de Golden Axe remodelado. El game es largo y difícil, lleno de enemigos parecidos. Los jefazos son cosa fina: difíciles y creativos. Con gráficos lindos y sonido por encima de lo común, Legend es ideal para los que se copan con cartuchos de acción para dos jugadores.

Una buena maniobra es quedarse en el ángulo derecho de la pantalla. Esperá que los enemigos se te vengan encima, saltá y da un espadazo. ¡Podés acertarle hasta a tres enemigos!!!

Magias limitadas

Tus armas para atrapar a Clovis son una espada y magias. La espada es tu arma principal y se vuelve más poderosa a medida que juntás power-ups. En cambio las magias son limitadas y deben ser guardadas para momentos de desesperación (o sea, sólo con los jefazos). Podés acumular hasta 9 puntos de magia. Cada vez que accionás una magia, ahí van dos puntos. Conclusión: no se pueden lanzar más de cuatro magias seguidas. Pero no será necesario: son bastante tontas...

OJO CON LOS ITEMS

Es fácil sacar los ítems del cartucho. Pan, manzana y pollo rinden un punto de energía. La bolsa de dinero y el collar dan puntos.



Un punto de magia (necesitás dos para accionarla)



Abre baúles de las fases de bonus.





Aumenta el poder de la espada.

COMANDOS

A - Magia

B - Salto

X - Arma especial

Y - Espada

L o R - Escudo (defensa)

Select - Pause

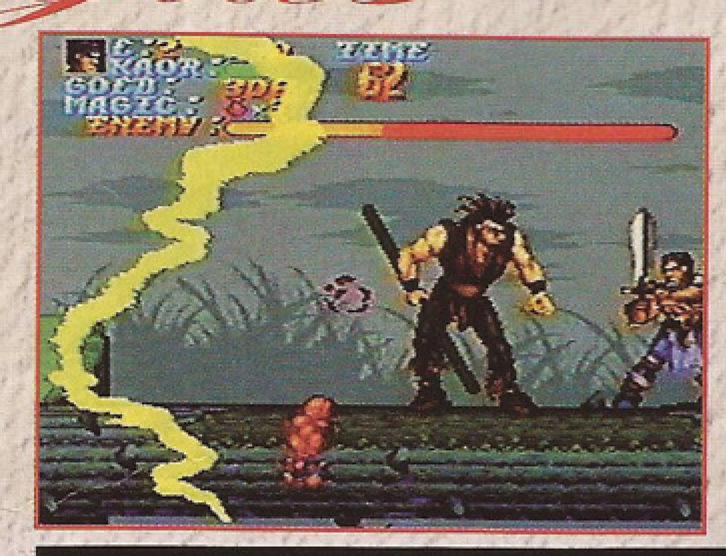
B + Y (parado) - Salto con espadazo

B + Y (con Direccional) - Voladora

Magias



Esta magia está copada. Aparece una calavera en medio de la pantalla y lanza un poder que revienta todo.



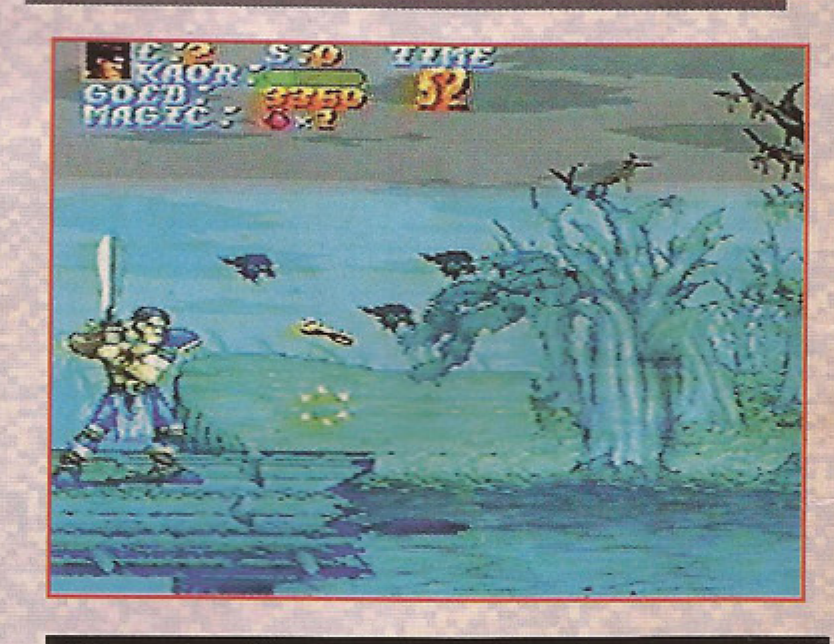
Rayos y más rayos invaden la pantalla. Esta magia es re-fuerte. Y la imagen es bastante confusa...



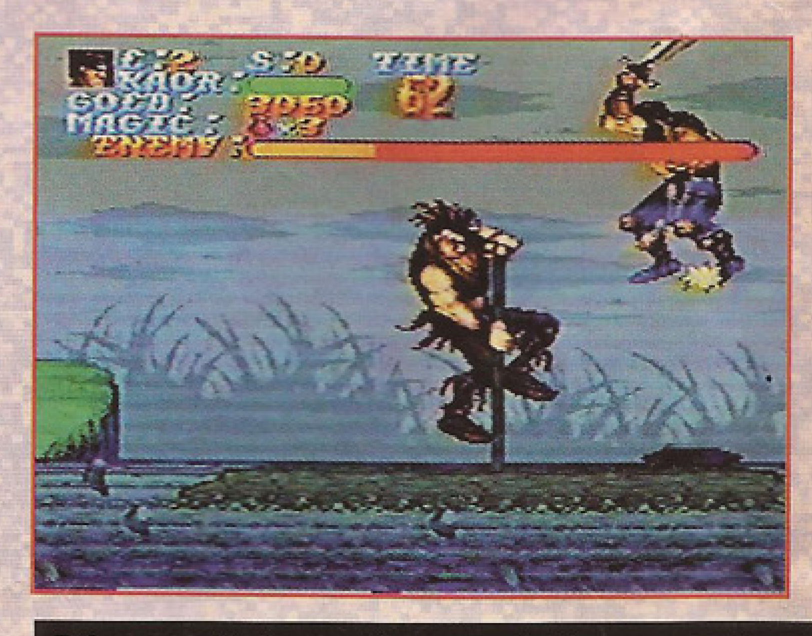
Un foco de láser se extiende por la pantalla barriendo todo lo que encuentra delante.



Apretá X para usar tu arma especial. Es fuerte y debe ser lanzada desde lejos. El único problema es que gasta un punto de energía.



Estos murciélagos aparecen varias veces en el game. Eliminalos para juntar ítems de energía.



Primer subjefe: un tipo grandulón que se hace el fuerte. No lo dejes atacar con su bastón. Acabá con él a base de voladoras.

FASES DE BONUS

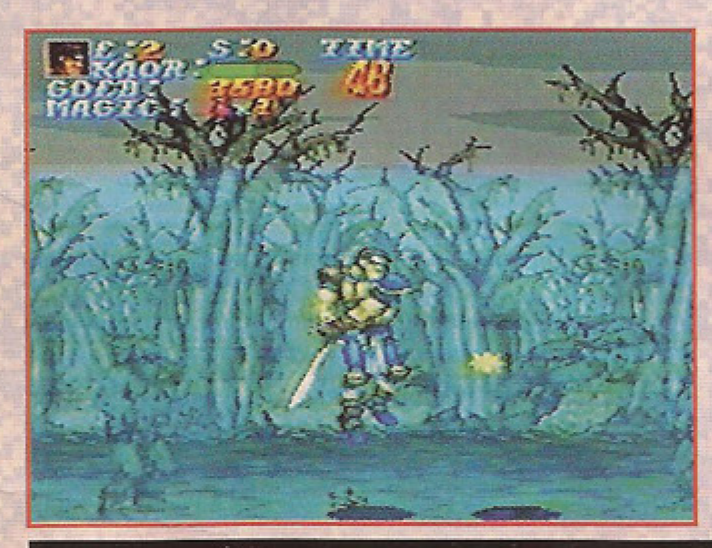
Hay dos tipos de fases de bonus. Una llena de monedas de oro, donde sólo se pueden ganar muchos puntos. La otra está más copada. Son unos baúles llenos de ítems como vidas extras, energía y puntos. Para abrir los baúles tenés que tener suficientes llaves. Fijate:



Aquí el tema es juntar el mayor número de monedas que puedas. Basta pasar por encima del oro reluciente para juntar muchos puntos.



Esta fase de bonus está buena. Al final, nunca sabés lo que vas a encontrar dentro de los baúles. Estate atento a cuántas llaves necesitás para abrir cada uno de ellos.



El pantano esconde varios monstruos de barro. Prestá atención a los movimientos del barro para saber por dónde van a aparecer.



Jefe: ¡un árbol con manos! Da voladoras y acertale en la cara. No lo dejes que te ponga los brazos en tu pescuezo. Si engorda, dale magia.



El jefazo de la segunda fase ataca con un barril. Esquivá y mandale magia al canalla.



Cuidado con estos chaboncitos encapuchados. Sueltan una magia que quita energía.



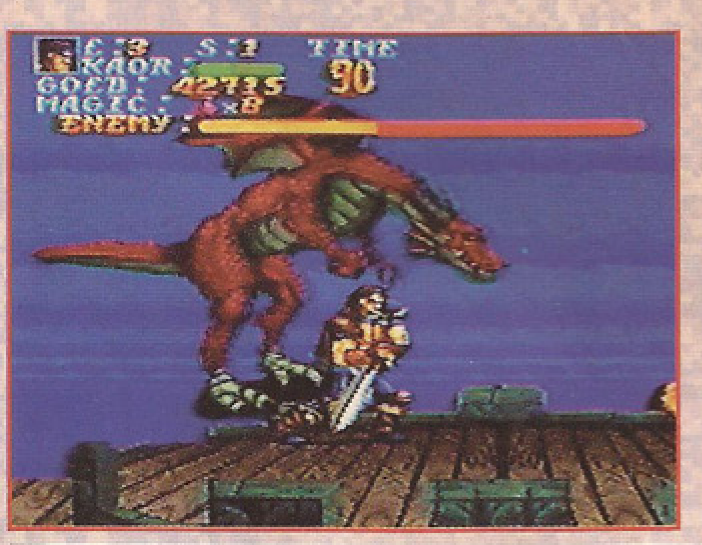
Tercer jefe: enfrentá al mago con voladoras cuando esté volando. Cuando mande el Demo, lanzá una magia.



Es imposible matar a este arquero loco. Lanza una tela y te envía a la prisión ...



Este subjefe suelta magia en el suelo. Saltá y da voladoras contra el imbécil. La magia también resuelve la cosa.



El jefe de la 4ª fase es un dragón que suelta fuego por la boca. Acabá con los dos secuaces.



Estos trogloditas con garrotes se tiran de cabeza. Alejalos con patadas y voladoras.



El jefazo de la quinta fase parte hacia arriba como un animal. Andá con voladora. Cuando comencés a bajar, apelá a la magia.



¡Clovis en persona! Atacalo con voladoras y los conocidos saltos con espadazos.



Cuando amenace con soltar unos tipos del pote, soltá magia. ¡No pierdas tiempo paveando!



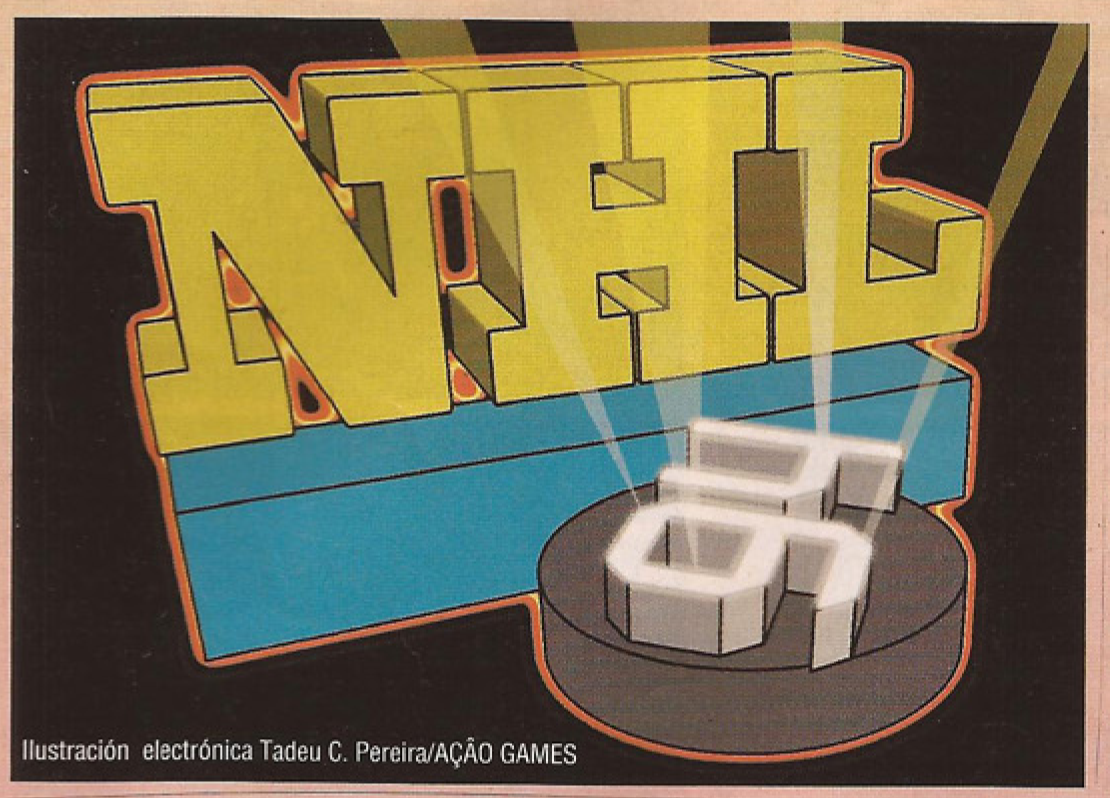


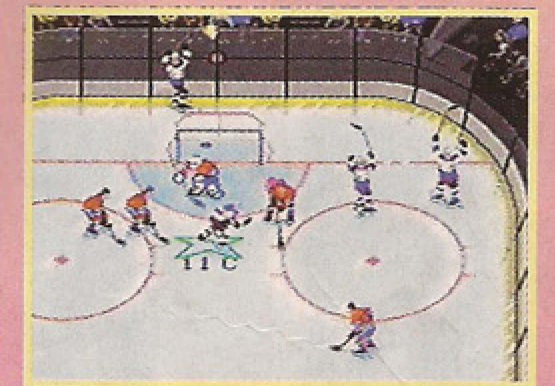
Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

El clásico está de vuelta en su segunda versión para Super NES. Electronic Arts decidió no cambiar mucho el cartucho. La principal innovación es el arquero, que ahora puede ser controlado manualmente. La velocidad se fue a pique. Esta nueva versión es más lenta que el NHL 93 de SNES y mucho más tortuga que los NHL de Mega. El sonido es una catástrofe: músicas tontas y lentas que arruinan el ritmo del partido. De un modo general, NHL 94 es peor que su antecesor. Pero todavía brilla como uno de los mejores games de deportes para SNES. Si sos el feliz propietario de la versión 93, quedate con ella. NHL 94 es bueno, pero podría ser mejor.

GAME STATS

MONTREAL		NEW YORK
0/8	One timers	0/1
0/0	Penalty Shots	0/0
7	Faceoffs	9
33	Body Checks	22
5:41	Attack Zone	5:18
14/51	Passing	28/43
27%	Passing Pct.	65%

Las estadísticas son bien completas. Dale un vistazo al desempeño de tu team antes de ponerte a hacer sustituciones.



Andá hasta la línea de fondo y cruzá hacia atrás. Una buena dosis de oportunismo resulta en un gol desconcertante.



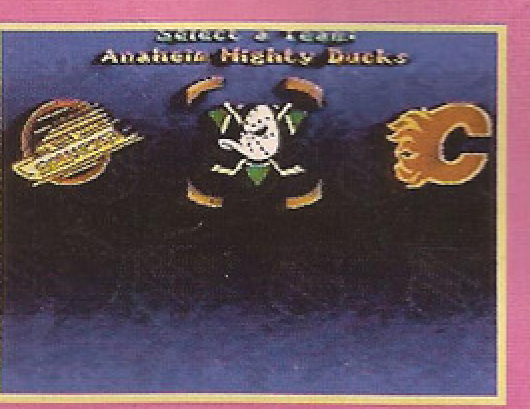
¡Qué defensa bestial! Cuando el disco está por entrar en el ángulo, andá detrás de él e intentá rechazarlo usando el botón B.



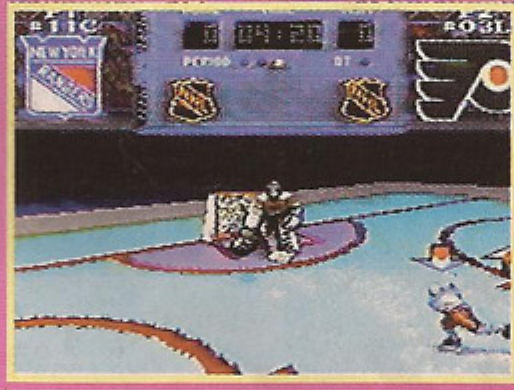
Game de hockey de Nintendo con rotación total que recuerda el NCAA Basketball. Los jugadores son grandes, el zoom es bien razonable y los colores son buenísimos. Pero este asunto de la rotación volvió el ritmo del juego tan alucinante que no se pueden tramar jugadas. Vos te sentís un mero espectador del partido. Todo ocurre tan rápido que jugar ya no tiene sentido. Si te gustan los games de deportes, no te cuesta nada probar este NHL Stanley Cup. Pero andá sabiendo que corrés un gran riesgo de quedarte medio tonto, sin sentido de dirección. Ah, Stanley Cup es el nombre oficial del torneo de la National Hockey League, la NHL.

NHL STANLEY CUP

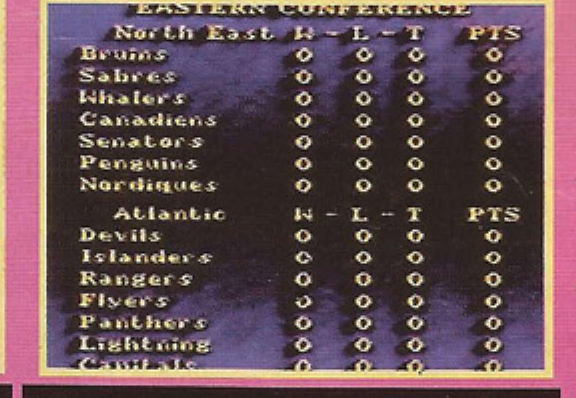
Ilustración Electrónica: Tadeu C. Pereyra/AÇÃO GAMES



Elegí tu team por los logos de los e-quipos. Ojalá conozcas los símbolos, porque no están los nombres.



A veces se producen unos goles extrañísimos como éste: el disco pasó entre el travesaño y el arquero...



Fijate en los teams de cada Liga. Esto es importante en el momento de disputar un campeonato.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Prueba de sonido, 7 créditos, Rotación del título - Aquí va un montón de trucos que conseguís al accesar la prueba de sonido. En el joystick 1, apretá y dejá presionado Y, B, X, A y ↓ al mismo tiempo. En cuanto sujetes estos botones, apretá Start para accesar la pantalla de prueba de sonido. Elegí la música que quieras, apretá Start para volver al nivel y repetí el truco. Esta vez, las palabras debajo de "Sound Test" van a ser diferentes. Repetí todo varias veces y los mensajes revelarán dos códigos: con el primero (Y, Y, Y, Y), se puede obtener buenos resultados rodando el nombre "Star Wars" en la pantalla de presentación (usando los botones R y L). El segundo código revela el truco de 7 créditos, si vos apretás X, Y, A, B, X, y X. Los dos trucos funcionan en la pantalla de presentación, donde se ven las opciones "Start Game", "Options Menu" y "Password". Conectá y desconectá el aparato para que las mañas funcionen.

Passwords - Accesá la mayoría de las fases de este game alucinante, inclusive el jefazo final Darth Vader. Andá a la pantalla de presentación, seleccioná la opción Password y apretá Start. Ahí, registrá los siguientes códigos:

01. SSFJNP
02. JRGRTD
O3. MDBNMR
04. HDPPLL
05. WWBGHF
06. PGBNBH
07. TNPSPL
08. SHRBLW
09. LNGPNN
10. FSFMSR
11. HPLSHJ

ROCKY RODENT

Continues infinitos - Hacé este código rápidamente para dar, a Rocky, Continues infinitos. ¡La velocidad es vital para que salga bien! Apretá Start en la pantalla de presentación. Mientras Rocky corre por la pantalla apretá este código a toda velocidad: Y,A,R,A,B, y A. Verás una nueva pantalla de Options. Poné el cursor en los Continues y hacelo mostrar el símbolo "?" de ilimitados.

BEETHOVEN'S SECOND
RSP-Riedel Software Productions
Aventura · 8 Mega · 1 jugador
GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

Ilustración electrónica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

Beethoven
THE ULTIMATE CANINE CAPER!

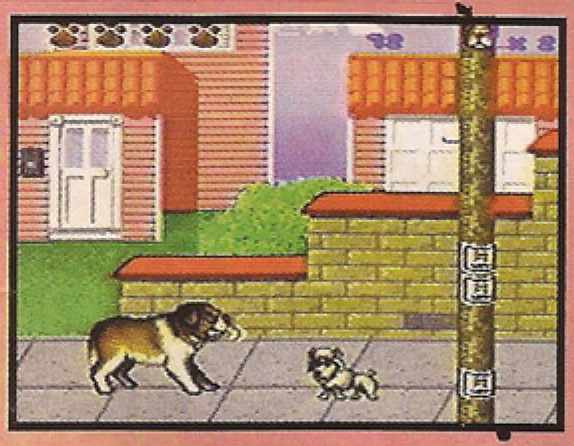
EL SEGUNDO FILM DEL PERRAZO LLEGA EN VIDEOGAME

La saga de la divertida familia de perros San Bernardo continúa. Los cuatro hijitos de Beethoven fueron secuestrados y vos tenés que rescatarlos. Para eso, vas a tener que llevar al papá a enfrentar perros, gatos y pajaritos traicioneros, skatistas malvados y al maligno hombre del carrito.

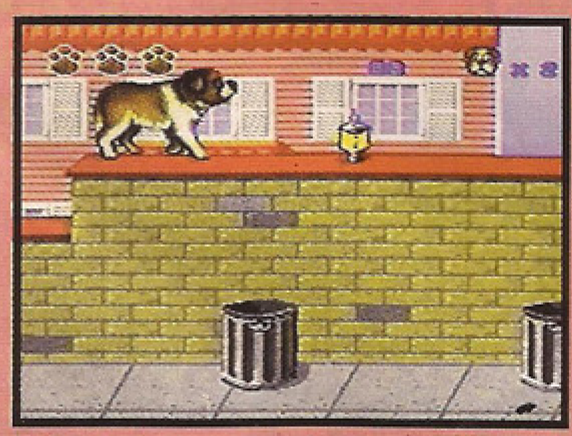
El game tiene gráficos bonitos y mantiene el espíritu de la película. La diversión es buena, pero todo es muy fácil: las fases corresponden a cada cachorrito que vos tenés que rescatar y los enemigos son eliminados con ladridos y chorros de agua. Muchas veces vas a tener que sujetar ítems o cachorritos con la boca. Atención: con la boca llena no podés ladrar y podés ser alcanzado por los enemigos. ¡Cuidado también con las manzanas que caen de los árboles y que te revientan!

FASE 1 - SUBURBIOS

Tu misión es rescatar a Chubby.



¡Esta perrita con aspecto simpático es muy engañosa! Eliminala con tus ladridos.



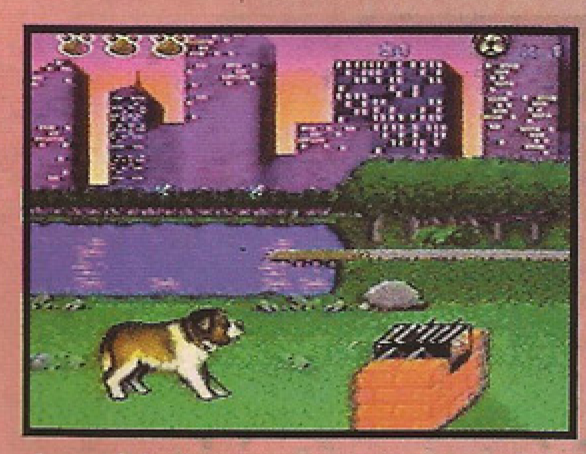
Subite a las paredes para librarte de algunos tipos molestos. No agarres la lamparita, si no fuiste.

FASE 2 - EL PARQUE

Rescatá ahora a Mon. ¡Ojo con los pajaritos y ardillas!



Saltá en el trampolín infantil para subir a los bloques azules.



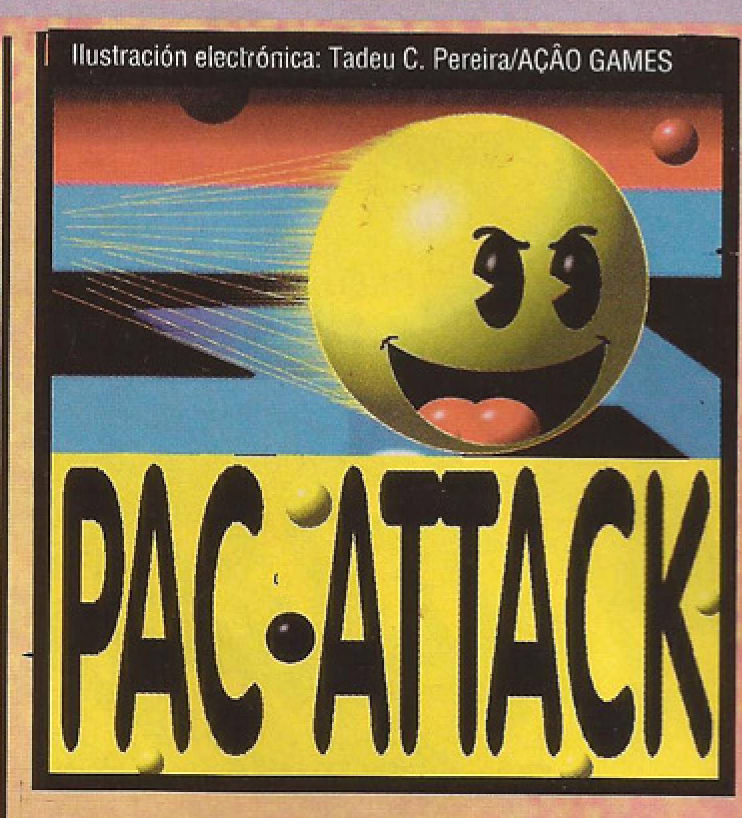
Apagá la fogata con agua recogida en la fuente. Después, volvé, tomá más agua y reventá muchos villanos más adelante.

COMANDOS

A - Arrojar agua a los enemigos
B - Saltar
X - Tomar hijitos/ítems del suelo
Y - Ladrar
Y (presionando algún tiempo) - Ladrar largo

ITEMS

PATA DE POLLO - Completa la energía
BIFE - Vida extra
AGUA - Restaura el chorro, pero dura poco tiempo.



PAC-ATTACK / Namco
Estrategia · 8 Mega · 1 ó 2 jugadores
GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

El viejo Pac volvió con todo. Después de las versiones nuevas de Namco para Nintendo, aparece ahora la primera versión para 16 bits, con derecho a más de cien niveles y algunos efectos 3D. ¡Por fin! Pac-Attack es una mezcla de Tetris con Pac-Man. ¿Extraño? No tanto. Tu objetivo es formar líneas colocando los bloques en posiciones estratégicas. La diferencia es que caen fantasmitas rojos junto con los bloques impidiendo la formación de las líneas. Pac-Man entra en acción para reventar a los fantasmas y dar un help. Pero vos tenés que colocar a los fantasmas en línea para que Pac-Man se los coma. Son tres modos de juego y tres niveles de dificultad. Hacé tu opción y podés romperte a gusto la cabeza.

CONOCIENDO LOS MODOS DE JUEGO



En el modo Normal tenés la ayuda de la hadita. Elimina a los fantasmitas que están estorbándote.



Esta es la pantalla del modo Puzzle. El número REST indica cuántos Pacs tenés para hacer la limpieza.



Maña copada: apretá R+L para controlar la boquita del Pac de acuerdo con la posición de los fantasmitas.



Para divertirte con un amigo jugá en el modo Versus. La pantalla es doble y el esquema es el de siempre. La hadita aparece cuando tu barra de estrellas está completa.

Para los Más Atrevidos

Desafío es desafío. En el modo Puzzle, podés elegir la etapa en que querés jugar yendo directo a la misma con los passwords de al lado. Cuanto más alto el nivel, mayor el desafío.

10 - SRY	20 - MWS
30 - WHT	40 - RWN
50 - WLC	60 - TMP
70 - WTM	80 - BSK
90 - BTF	100 - LST

ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS / Konami

Lucha | 16 Mega | 1 ó 2 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Este es uno de los mejores games de lucha de la historia. Konami se copó y Teenage Mutant Ninja Turtles - Tournament Fighters vino para alegrarte la vida. El juego sigue los mismos patrones de Street Fighter 2: diez luchadores, con golpes y magias específicas, luchando en torneos. Pero lo que hace a este juego tan especial son las respuestas a los comandos de los joysticks: ¡están perfectas! Cualquier magia o golpe re-difícil sale con facilidad. ¡Una maravilla! Y los gráficos están sensacionales, con movimientos perfectos y escenarios bonitos y complicados. Las voces dan miedo y el game tiene una jugabilidad atrapante.

MODOS DE JUGAR

El modo Tournament es un torneo de luchas entre todos los personajes, en el cual vos participás para convertirte en campeón. En el modo Story Battle, sólo podés jugar con las tortugas Leo, Mike, Raph y Don para salvar a la periodista April y el maestro ratón Sprinter, que fueron capturados por Shredder (Destructor), el gran villano.

En el modo Versus, los dos jugadores pueden elegir cualquier personaje...

...Y cualquier escenario para el combate.

En el Story Battle, divertite con los diálogos de la aventura que aparecen entre las luchas.

ESCENARIOS ALUCINANTES

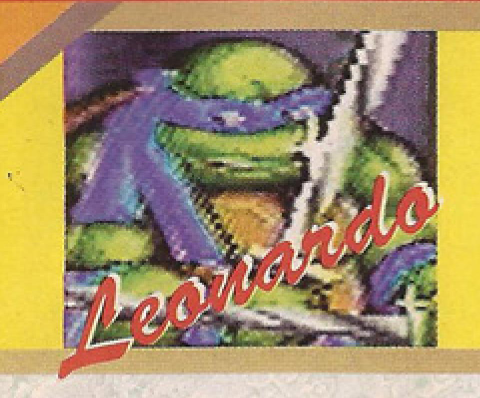
Son diez escenarios para quitarse el sombrero. Fijate en éstos.

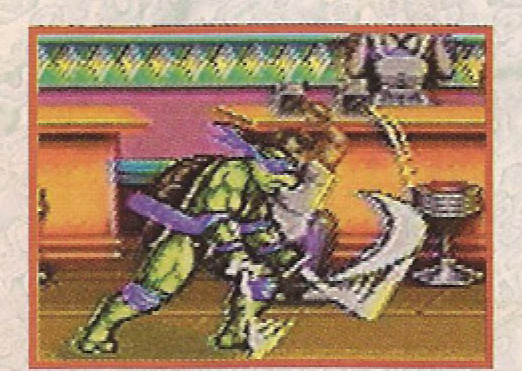
MARCADOR EXTRA

Cada luchador posee dos marcadores de energía. El de arriba es la energía convencional, que liquida al personaje si queda en cero. Pero la barra verde indica cuándo podés dar el golpe mortal que todos los luchadores poseen. Para recargar este marcador especial, dale muchos golpes al adversario, ¿OK?

LAS CUATRO TORTUGAS

LEONARDO, MICHELANGELO, RAPHAEL Y DONATELLO TIENEN PODERES Y GOLPES EQUIVALENTES. ESTUDIALOS

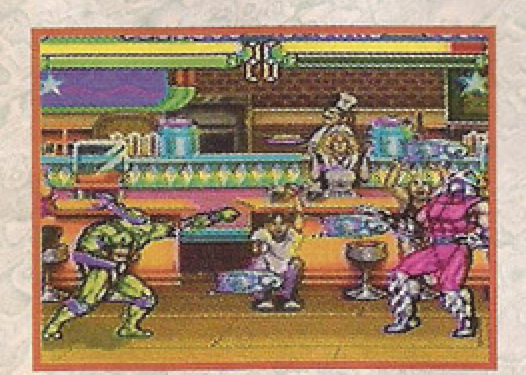


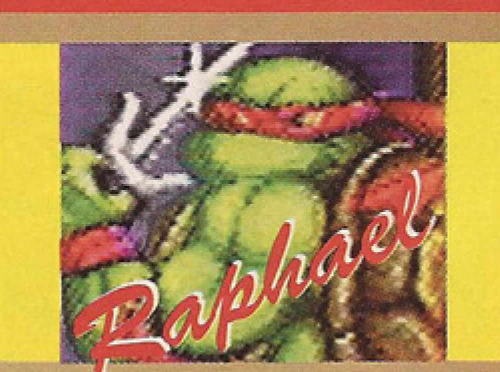

Magia - ↓ ↘ → + Puñetazo

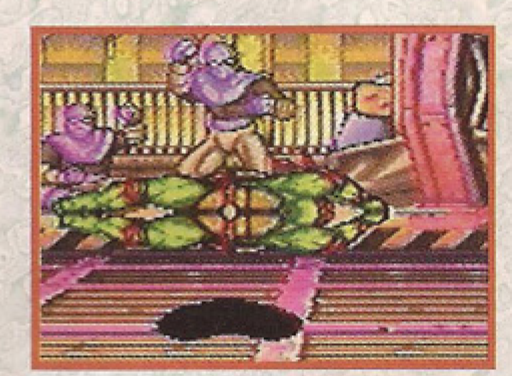

Cuchillo - → ↓ ↘ + Puñetazo


Giratoria con espadas - ↓ ↙ ← + Puñetazo


Voltereta - ← ←


Golpe mortal (secuencia de golpes) - GF+GD+PF+PD

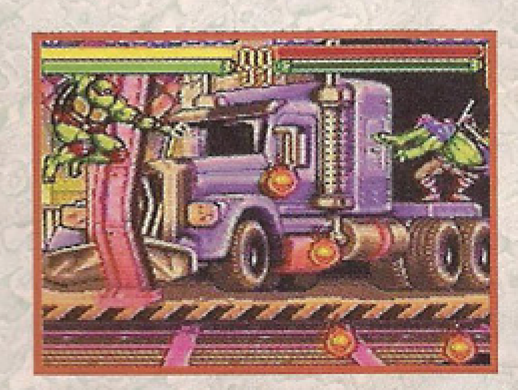


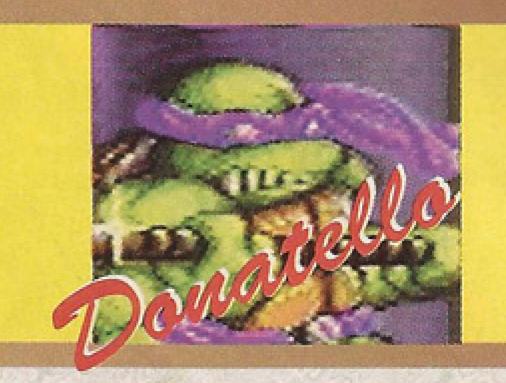

Torpedo - ← 2s, → + Puñetazo

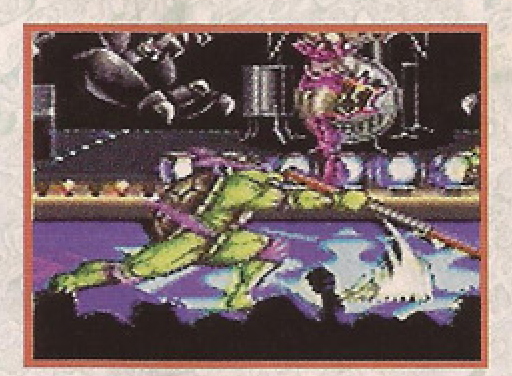

Magia - ← ↙ ↓ ↘ → + Puñetazo

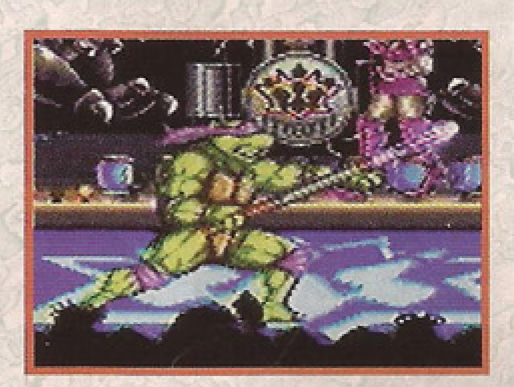

Voltereta con tijera - ← → + Patada

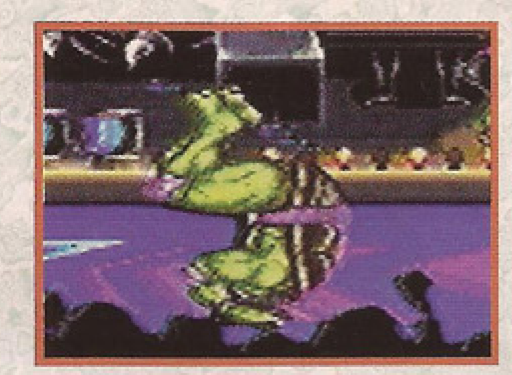

Voltereta - ← ←

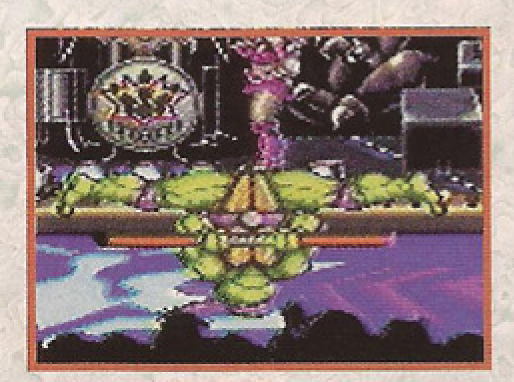

Golpe mortal (lluvia de bolas de fuego) - GF+GD+PF+PD

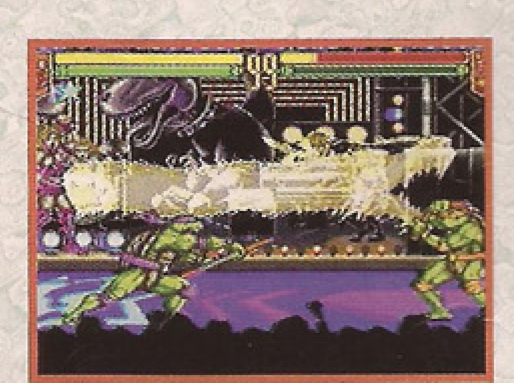



Magia - ↓ ↘ → + Puñetazo


Golpe de lanza - GD varias veces

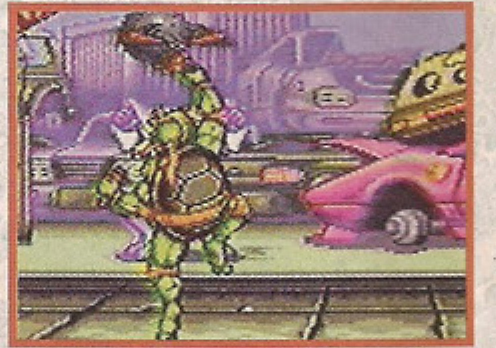

Voltereta - ← ←

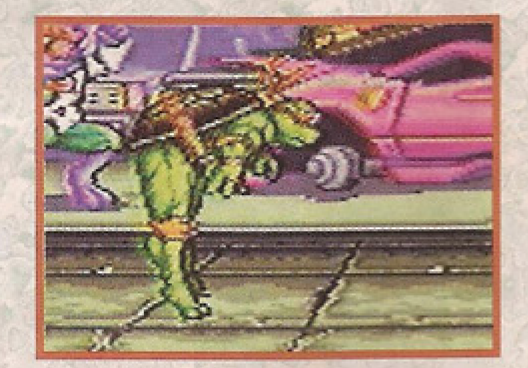

Helice - ↓ ↙ ← + Patada

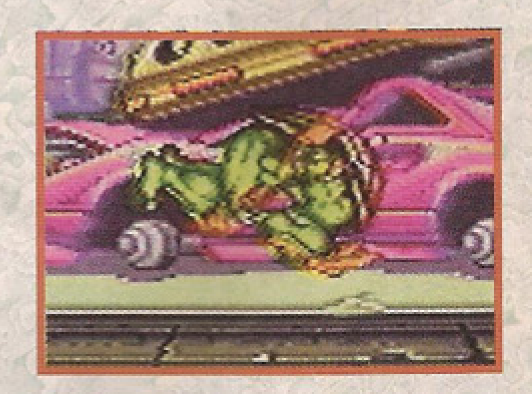

Golpe mortal (rayo de dragón gigante) - GF+GD+PF+PD

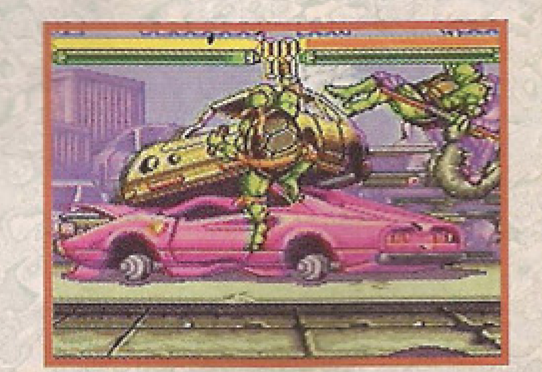



Magia - ← ↙ ↓ ↘ → + Puñetazo


Dragon Punch - ↓ 2s, ↑ + Puñetazo


Voltereta - ← ←


Bolita - ← 2s, → + Puñetazo


Golpe mortal (secuencia de golpes) - GF+GD+PF+PD

TENES UNO, TRES O CINCO CONTINUES

LOS OTROS LUCHADORES

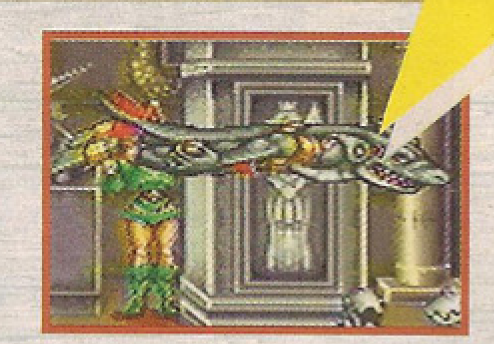
TAMBIEN PODES LUCHAR CON LA MUCHACHITA ASKA, ADEMAS DE CRIATURAS LOQUISIMAS Y VILLANOS. PERO NO SE PUEDE JUGAR CON ELLOS EN EL MODO STORY BATTLE.

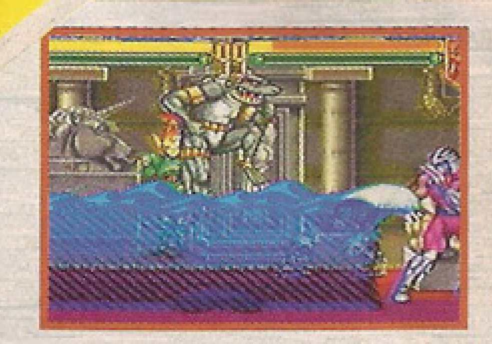
ARMAGOON

¡Es un tiburón con piernas! Armaggon es medio pesado, pero pelea bien.


Magia - ← 2s, → + Puñetazo


Dragon Punch - ↓ 2s, ↑ + Patada


Torpedo - ↑ ↓ + GF

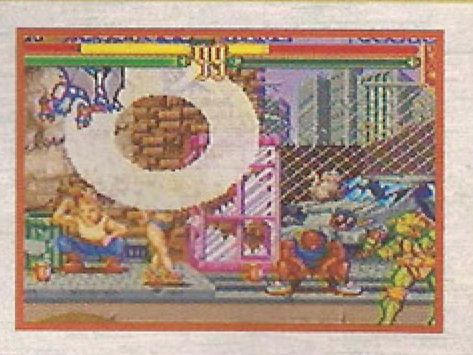

Golpe mortal (diluvio) - GF+GD+PF+PD

WINGNUT

Wingnut es una criatura mitad murciélago y mitad fiera. ¡Es algo torpe!


Magia - ↑ ↓ ↘ → + Puñetazo


Zambullida - ↓ ↑ + PF o GF


Golpe mortal (ataque sónico) - GF+GD+PF+PD



COMANDOS

El joystick es configurable. Te damos nuestra sugerencia con la abreviatura de los golpes usados.

GF (Golpe fuerte) - X
PF (Patada fuerte) - A
Defensa - ←
GD (Golpe débil) - Y
PD (Patada débil) - B
Salto - ↑

WAR

War es todo un monstruito. Parece una mezcla de Blanka, Honda y Predator. Pesado y fuerte.


Patada - ← 2 s, → + Puñetazo


Pisotón en la cabeza - ↓ 2s, ↑ + Patada


Golpe mortal (bola de luz) - GF+GD+PF+PD

CHROME DOME

Un robot agresivo y buen luchador: consigue encajar buenos golpes a gran distancia.


Magia - ↓ ↘ → + Puñetazo


Pisotón en la cabeza - ↑, B cerca del adversario


Voladora - ↑ ↓ + PF


Golpe mortal (explosión) - GF+GD+PF+PD

ASKA

La muchachita del game es rápida y tiene golpes copados. Fijate.


Remolino - ↓ ↙ ← + Patada


Golpe de cola - ↑ + PF


Dragon Punch - ↑ ↓ + Puñetazo


Golpe mortal (tifón) - GF+GD+PF+PD

SHREDDER

Shredder es el Destructor, el gran villano del game. Es fuerte, rápido y peligroso.


Escudo rechazador - PD+GD


Rodillazo hacia arriba - ↓ 2s, ↑ + Patada


Supergolpe - ← 2s, → + Puñetazo


Golpe mortal (super rayo) - GF+GD+PF+PD

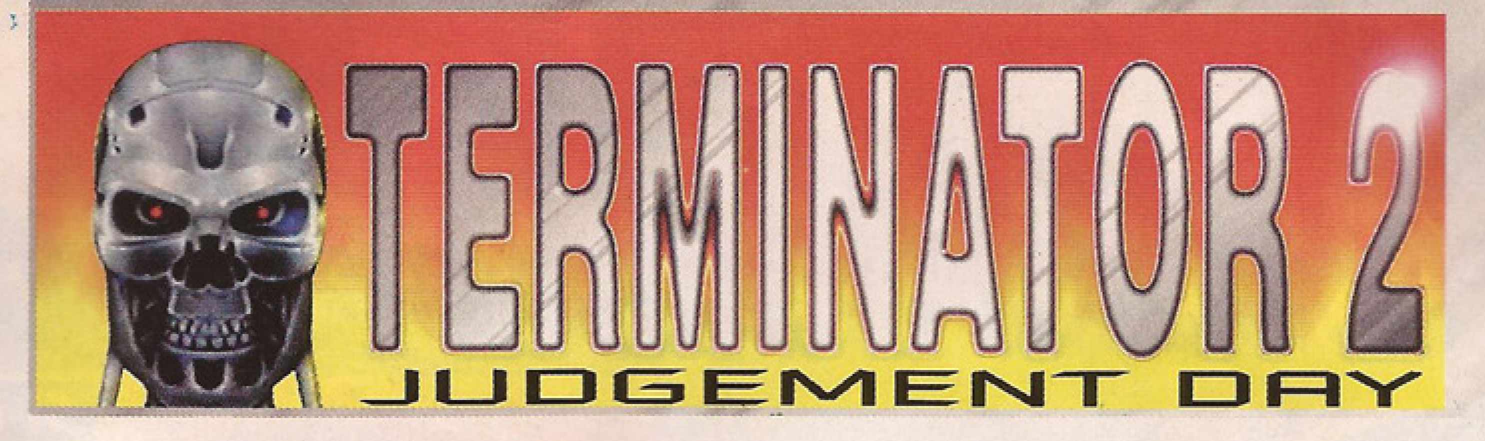
SON SIETE NIVELES DE DIFICULTAD Y PODES ELEGIR ROUNDS CON 30, 60 ó 90 SEGUNDOS. O BIEN JUGAR CON TIEMPO FIJO.

TERMINATOR - THE JUDGEMENT DAY / LJN

Acción 1 jugador



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



Vos ya habrás visto la película un montón de veces, ya jugaste la atrapante versión para Mega y estabas esperando la oportunidad para enfrentar al T-1000 en el Super NES. Entonces, pasá por la casa de alquiler de games y comenzá a ayudar a John Connor. Pero, para un título de acción como éste, la versión deja mucho qué desear. Los gráficos no tienen nada de geniales y la música es aburrida. La historia no es tampoco ninguna novedad. Se puede pasar un rato divertido, pero no esperes demasiado.

COMANDOS TERMINATOR	
Y	Tira con pistola
B	Salta
A	Tira con shot-gun

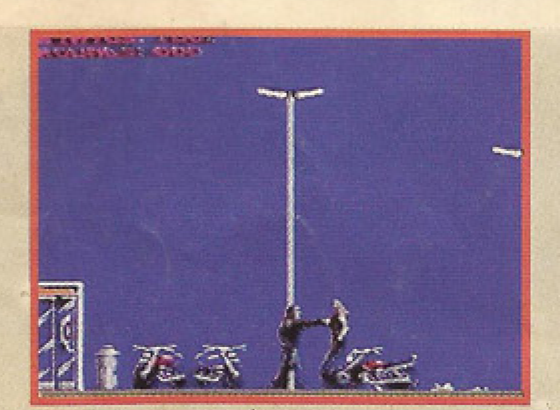
COMANDOS MOTO	
B	Acelera
Y	Girar (con el Direccional)

He's Back... again!

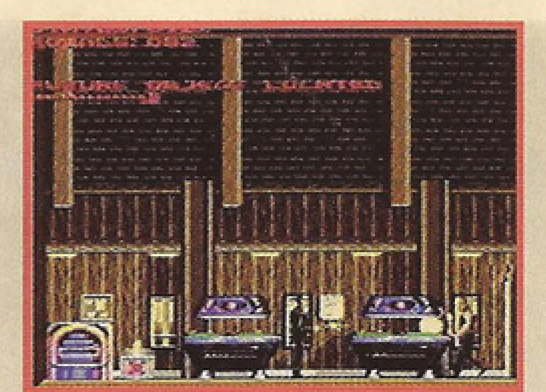
No es novedad que tenés que sacarle las telarañas a tu inglés en la mayoría de los games. En este Terminator 2, tu desempeño y las instrucciones generales para cumplir las misiones aparecen en la pantalla. Vos sos el Exterminador modelo T-800 y estás listo para enfrentar las trampas del T-1000, un modelo de metal líquido.

PRIMERA MISION

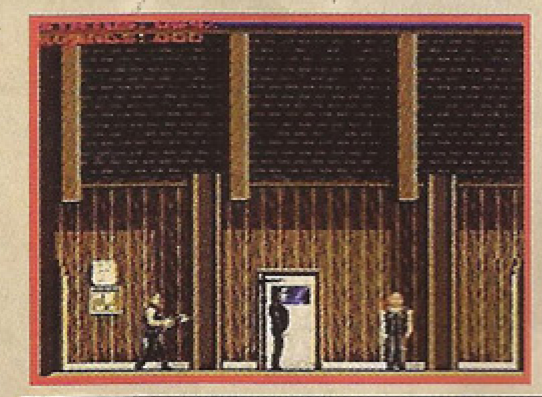
Tu primera tarea es encontrar las armas y después la dirección de John Connor.



Desarmado, la única salida es tomarse a golpes con los tipos que aparecen.

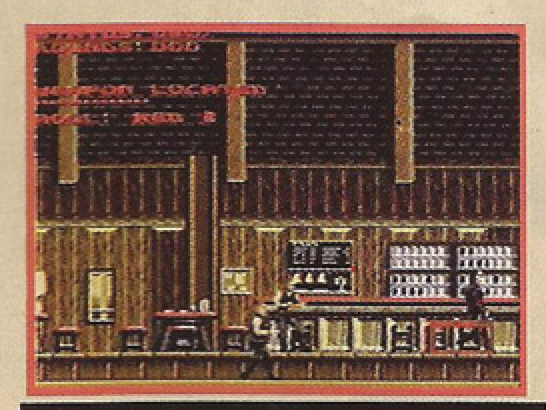


Esta caja con un esqueleto contiene ítems del futuro. Aparece en todas las fases. Tirale para conseguir su contenido.

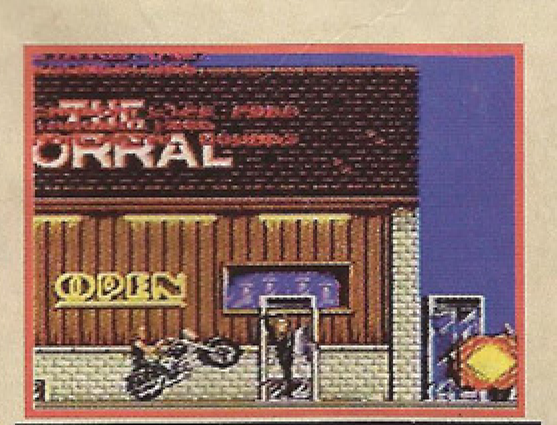


Esta puerta te va a conducir a un bar. Allí estarán las armas.

SI NO TOMAS LAS CAJAS DEL FUTURO, NO COMPLETARAS TU MISION Y VOLVERAS AL COMIENZO.



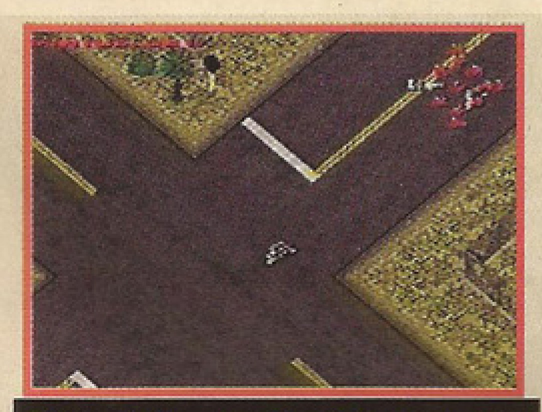
La mira indica una de ellas. Es un shot-gun calibre doce. Usala con moderación, porque se descarga.



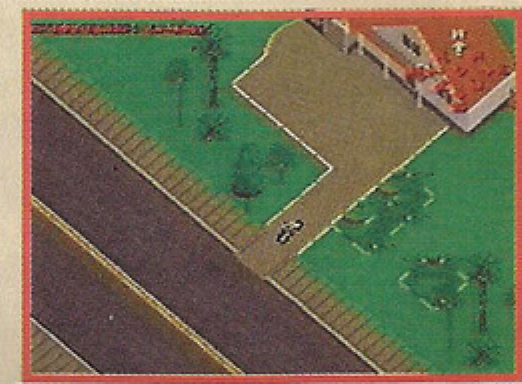
Protegete en esta cabina. Usá la pistola y el shot-gun alternadamente. Hay mucha gente queriendo estorbar tus planes.

SEGUNDA MISION

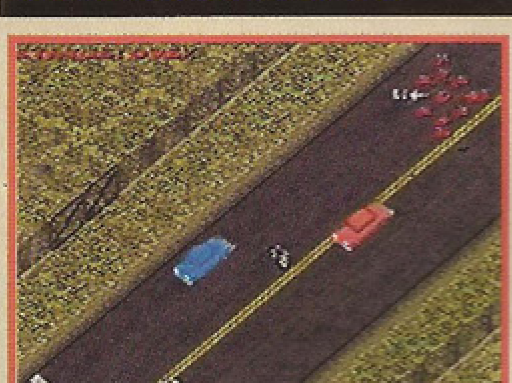
Tuviste éxito en tu primera misión y ahora ya sabés la dirección de John. Andá hasta su casa en moto.



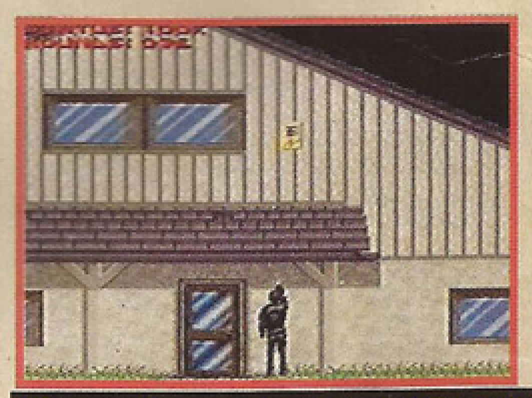
Orientate por las flechas que están en lo alto de la pantalla y salí en busca de la casa.



Después de tantas carreras, ahí está la casa de John.

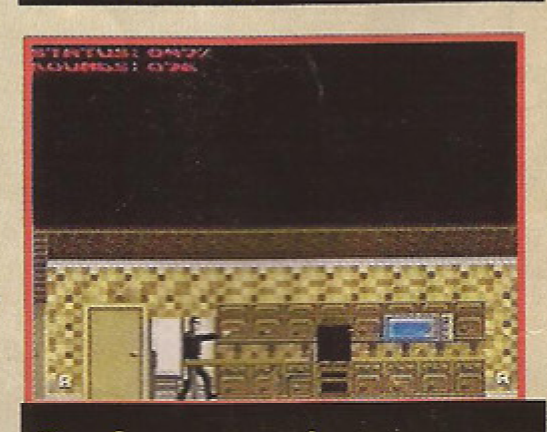


Atención: esquivá los autos y escapá de la persecución de otras motos.

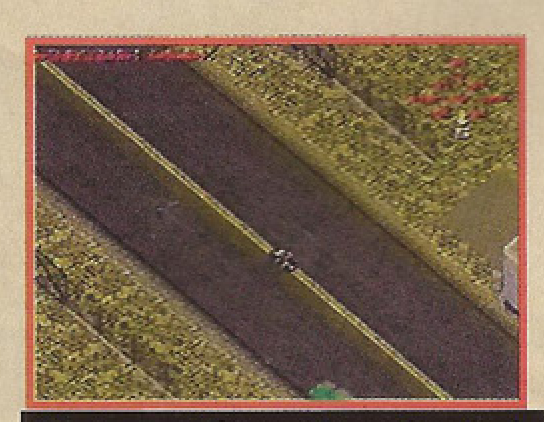


Reventá la alarma antes de entrar por el garaje.

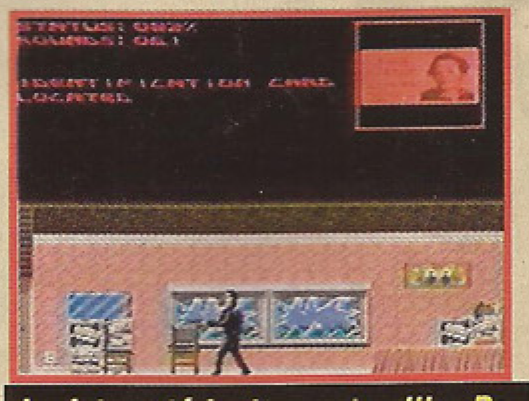
SI FALLAS, LA PANTALLA VA A INDICAR CUANTAS VIDAS HUMANAS PERDISTE. ES LA MAYOR LECCION DE MORAL.



Tenés que buscar una fotografía de John. Explorá la casa empezando por la cocina.



Maña: andá por el medio de la faja, así nadie te agarra.



La foto está junto a esta silla. Pero aún faltan conseguir dos ítems.

EN LA TERCERA MISION TENES QUE ENCONTRAR A JOHN EN UN SHOPPING. ¡ENCARA EL FUTURO!

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

TOP TEN

WINNER DE AGOSTO
*DIEGO CHARREUN
URDINARIAN - ENTRE RIOS

SUPER NES

1º Mortal Kombat
2º Street Fighter 2
3º Tortugas Ninja
4º Super Mario 3
5º FIFA
6º Lethal Enforcers
7º Batman Returns
8º Aladdin
9º Virtua Racing
10º NBA Jam

WINNER DE AGOSTO
*NICOLAS COLMAN
BUENOS AIRES

MASTER

1º Mortal Kombat 2
2º Alien 3
3º Batman Returns
4º Sonic 2
5º Terminator 2
6º Star Wars
7º Streets of Rage
8º Shadow of the Beast
9º Ninja Gaiden
10º Golden Axe

EL PROXIMO TOP TEN SE REALIZARA CON LOS VOTOS RECIBIDOS HASTA EL 9 DEL CORRIENTE MES. A LOS QUE LLAMEN CON POSTERIORIDAD SE LES COMPUTARA EL VOTO PARA EL SIGUIENTE TOP TEN.

MEGA

1º Mortal Kombat
2º FIFA
3º Eternal Champions
4º Virtua Racing
5º Street of Rage
6º Street Figther 2
7º Sonic 3
8º NBA JAM
9º Mortal Kombat 2
10º Jurassic Park

WINNER DE AGOSTO
*MARIO D. HERNANDEZ
ITUZAINGO - BUENOS AIRES

WINNER DE AGOSTO
*MAXIMILIANO MANSILLA
ROSARIO - SANTA FE

NINTENDO

1º Mario 3
2º Alien 3
3º Los Campeones 2
4º Mega Man 5
5º Star World
6º Street Fighter 3
7º Home Alone 2
8º TMNT
9º Tiny Toon
10º The Addams Family

Concursá por una remera Action Games obsequio de Editorial Quark

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES
JUNTO A LOS MEJORES

WINNER DE AGOSTO
*JUAN M ALLEGRI
ROSARIO - SANTA FE

PC
1º Mortal Kombat
2º Maniac Mansion
3º Monkey Island 2
4º Alone in the Dark
5º FIFA
6º Monkey Island
7º PC Futbol
8º Mortal Kombat 2
9º Maniac Mansion 2
10º Sim City 2000

WINNER DE AGOSTO
*FACUNDO DELGADO
BARILOCHE - RIO NEGRO

FAMILY
1º Mortal Kombat
2º Los Campeones 2
3º Battletoads
4º Goal 3
5º Capitan America
6º Los Picapiedras
7º Mega Man X
8º Super Mario 3
9º Tiny Toon
10º Dragon Ball

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

GAME BOY
1º Mortal Kombat
2º Pit Fighter
3º Terminator
4º Bart Simpson's
5º Castlevania
6º Batman
7º Tiny Toon
8º Tortugas Ninja
9º Batman
10º Faceball 2000

WINNER DE AGOSTO
*PABLO ALVAREZ
ATLANTIDA - URUGUAY

WINNER DE AGOSTO
*JUAN JOSE ARIET
C. RIVADAVIA - CHUBUT

GAME GEAR
1º Mortal Kombat
2º Alien 3
3º Shinobi 2
4º Prince of Persia
5º Wonder Boy
6º Sonic 2
7º Alien 3
8º Spiderman 2
9º Ninja Gaiden
10º Super Mónaco GP 2

DE 17 a 18hs AL 951-6239

RPG

SECRET of MANA

ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

SECRET OF MANA/Squaresoft
RPG | 16 Mega | 1 a 3 jugadores
GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

THE BEST OF 1 ACTION GAMES

Mucha atención, RPG maníacos. Salió el Secret of Mana, un Role Playing Game con toques de Adventure que tiene 16 Mega de gráficos trabajados, banda sonora lindísima y muchos enigmas para resolver. Uno de los detalles más copados de este game de Squaresoft es que pueden participar simultáneamente hasta 3 jugadores. Basta poseer un Multitap para entrar en un universo más próximo a los RPGs de libro. Secret of Mana sigue una línea parecida a Zelda 3. Pero es mucho más largo. Son necesarias casi 70 horas de juego continuo para llegar al final del game. Entrá en el universo de Mana. Un RPG fascinante. Tal vez el mejor que haya salido en inglés para el 16 bits de Nintendo.

MENU PRINCIPAL

ATAQUE

Para dar órdenes a los jugadores que vos no controlás.

CONTROL



Configurá el joystick del modo que mejor te parezca.

VENTANAS



Poné en juego tu sentido estético. Esta opción cambia el patrón de las ventanas.

ARMAS

Verificá el poder de tus armas. Las mismas varían de personaje en personaje.

La Fuerza de la Espada

La Espada de Mana regula el equilibrio entre el bien y el mal. Un muchacho descubre el arma por casualidad y decide llevársela. Pero la espada está débil, sin poderes. Esto despierta a los monstruos. Alborotadas, las bestias amenazan convertir en un infierno las tierras hasta entonces tranquilas. Vos sos el chico curioso y tu misión es recorrer 16 lugares para recuperar los poderes de Mana. Sólo así, con los poderes totales de la espada, los monstruos volverán a quedarse tranquilitos y la gente recobrará la paz.

En Mana, todo ocurre como en un RPG de verdad. El poder de tus armas aumenta de acuerdo con la experiencia y la destreza que vos adquirís a lo largo de la aventura. Así, las armas tienen efectos diferentes en el transcurso del juego. A partir del momento en que vos encontrás tus dos aliadas, cada personaje usará un arma con mayor o menor habilidad. Esto quiere decir que no se gana mucho con usar la espada con la menor de las niñas. La misma no será eficaz. Hay muchas particularidades en Secret of Mana. En este primer artículo nosotros te presentamos el juego con las explicaciones básicas para que comiences la empresa. En próximas ediciones te iremos dando una guía de la solución de este RPG mágico. ¡Buena Suerte!

POTOS VILLAGE

Para que se te vaya haciendo agua la boca, aquí va el principio del juego. O sea: menos del 1/16 de lo que tenés que hacer para ver el final del game. ¡Uau!



El juego comienza aquí. Tu abuelita dice que hay un tesoro cerca de la cascada. No te asustes: te vas a caer.




Las casas con potes dan acceso a las ventanas. En ellas podés comprar (buy) o vender (sell) diversos ítems.



Después de acabar con el monstruo, más noticias. Tenés que dar el afuera. El anciano te manda salir. Muy gentil el viejito, ¿no?



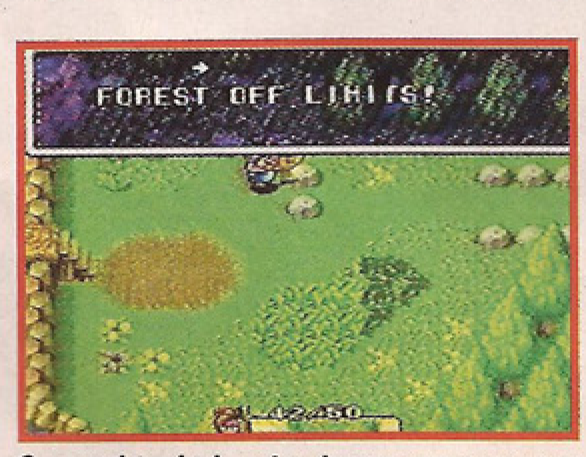
El primer paso es tomar la espada.



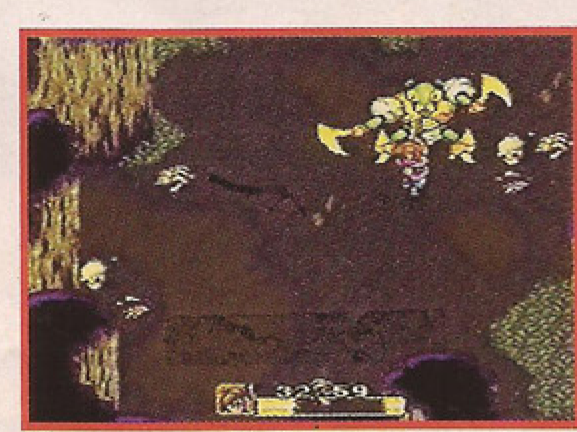
En las INN (posadas) descansá y recuperá la energía gastada durante el día.



Viaje en cañón hasta el Palacio de las Aguas. ¡Emocionante, hermano!



Cuando delante tuyo aparecen carteles de madera como éste, tocalos. Así, descubrís hacia dónde conducen los caminos.



El primer jefe es una hormigota medio bestia, la Mantis Ant. Andá hacia arriba después de sus ataques. Acertale con la espada y huí.



Una vez en el Palacio de las Agua, levantá la espada delante de la semilla para fortalecer tu arma.

EL MUNDO EN PELIGRO

Este mapa ilustra tu larga caminata. Son 16 lugares por donde tenés que pasar hasta el final del game. ¿Te vas dando cuenta del tamaño de la aventura? Andá sabiendo un poco sobre cada uno de estos lugares.



1- POTOS VILLAGE
Tu jornada comienza aquí. Un anciano te echará de la ciudad porque vos tenés la espada de Mana que, sin poderes mágicos, atrae monstruos indeseables.

2 - GAIA'S NAVEL
Encontrá a Watts, el Blacksmith (herrero) y conducilo escaleras arriba. Te cruzarás con algunos turistas en el medio del camino.

3 - PANDORA
Es aquí que encontrás a tu primera acompañante. Tiene poderes mágicos que resultarán imprescindibles más adelante.

4 - KIPPO VILLAGE
Abastecete con provisiones antes de enfrentar una larga y difícil caminata.

5 - HAUNTED FOREST
En el camino hacia el Castillo de la Bruja, usá los triángulos misteriosos en la Selva Embrujada para ser transportado a otras áreas.

6 - WITCH'S CASTLE
La bruja resultará tener bastante buena onda. Por lo menos te proporcionará algunos tesoros útiles. Incluso así, no confíes mucho en ella.

7- MATANGO
El Rey Truffle, del Castillo Fung, te recompensará con un dragón blanco. Para esto, basta que vos derrotes a los monstruos de los alrededores.

8 - KAKKARA
Sin Mana, todos en Kakkara morirán de sed. Evitá el desastre: recuperá el poder en la Semilla de Mana.

9 - MANDALA
Acontecimientos misteriosos acabarán con la alegría de vivir de las personas del pueblito. ¿Extraño, no?

10 - TASNICA
Hay una pequeña villa dentro del enorme Castillo Tasnica. Buscá secretos detrás de sus imponentes paredes.

11- ICE COUNTRY
Algunos renos te pedirán ayuda: quieren que encuentres a su señor. No decepciones a los bichos...

12- GOLD CITY
Un alquimista inspirado transformó la ciudad en oro puro. Pero no todo es perfecto: ocurren graves problemas en el castillo.

13- NORTH TOWN
Explorá los diversos pisos de las casas de este pueblito. Vas a encontrar rostros familiares.

14- SOUTH TOWN
Conseguí el código secreto con Mara y usalo para pasar por el guardián en el portón. El túnel lleva a North Town.

15- VOLCANO
Después de una larga jornada por la selva, vas a encontrar una planta mágica: el Arbol Mana.

16- THE LOST CONTINENT
Tomá una entrada subterránea para llegar al castillo. Un atajo te espera más adelante.

Ficha de los Personajes

RPG TOTAL: CONOCE EL NIVEL ACTUAL DE LOS 3 PERSONAJES. DE DESTREZA A FUERZA

Strength: fuerza
Agility: agilidad
Constituition: constitución
Intelligence: inteligencia
Wisdom: sabiduría
Attack: ataque (lucha)
Hit %: aciertos (en %)
Defense: defensa
Evade %: esquivadas (en %)
Magic def: magia de defensa
Money: dinero acumulado
Mana Power: poder de Mana
Level: su nivel
HP: nivel de energía
MP: nivel de magia
EXP: experiencia
Next level: cuántos puntos necesitás para pasar de nivel

TOTAL CARNAGE / Black Pearl	
Acción	1 ó 2 jugadores



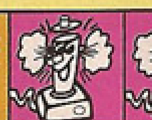


GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

TOTAL CARNAGE

Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/Ação Games

¿Los juegos de tiros son lo que te gusta, no? Muchas veces, ni interesa la calidad de los gráficos, porque lo que vale es tener muchas balas y enemigos en la pantalla. Total Carnage, de la softhouse Black Pearl, es re-divertido. Podés jugar simultáneamente con otra persona para comandar dos soldados al estilo Rambo, que entran en diversas bases enemigas para liberar a pobres civiles capturados. La estructura de Total Carnage está tomada de otro juego de acción re-bueno: Smash TV. Vos solamente tenés que tener cuidado de no confundirte con los comandos, que son medio aburriditos. ¡El resto, una masa!

EL TEMA DEL JUEGO

Como todo buen juego de acción, Total Carnage no tiene un argumento complicado o cualquier otro enredo de ese tipo. ¡Es sólo balas para todos lados! Salvá a los prisioneros y reventá a los jefes.



Intentá juntar todas las llaves y las banderas de los Estados Unidos para llenar el cartel de puntos.



Destruí este tanque tirando desde los costados, de preferencia con un soldado de cada lado.



Cuando los civiles estén huyendo, tocalos para salvarlos. Pero salí corriendo cuando aparezca "Hurry up!"



Jefe - Para acabar con este monstruo verde, cercalo por detrás y por delante y destruíle los brazos, la cabeza y después el cuerpo.



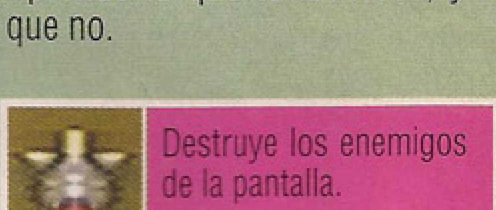
En la segunda fase aparece un verdadero desfile de tanques. Mandales mucho plomo, pero quedate en la vereda de la avenida.

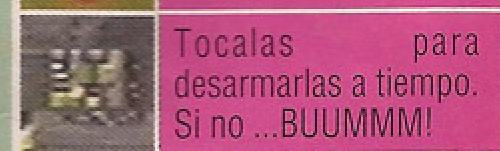


Reventá este portón para continuar al frente de tu misión.

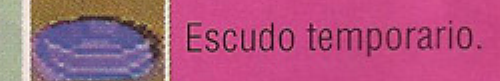
ENSALADA DE ITEMS

Tené siempre un ojo atento a la confusión de cosas que aparecen en la pantalla. No podés escapar ileso sin reconocer algunos de los objetos peligrosos que aparecen. Aprendé lo que te favorece, y lo que no.


Destruye los enemigos de la pantalla.


Tocalas para desarmarlas a tiempo. Si no ...BUUMMM!

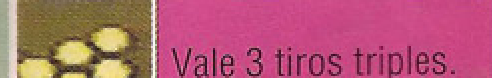

Aumenta la velocidad de tu soldado.


Escudo temporario.

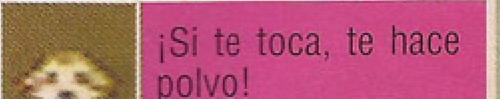

Tiene poco alcance, pero revienta.

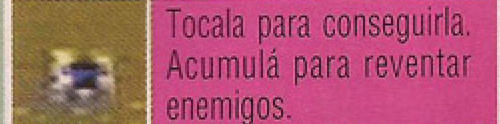

Revienta a larga distancia.


Es la mejor arma. ¡Destruye todo!


Vale 3 tiros triples.


Teletransporte hacia otra pantalla.


¡Si te toca, te hace polvo!

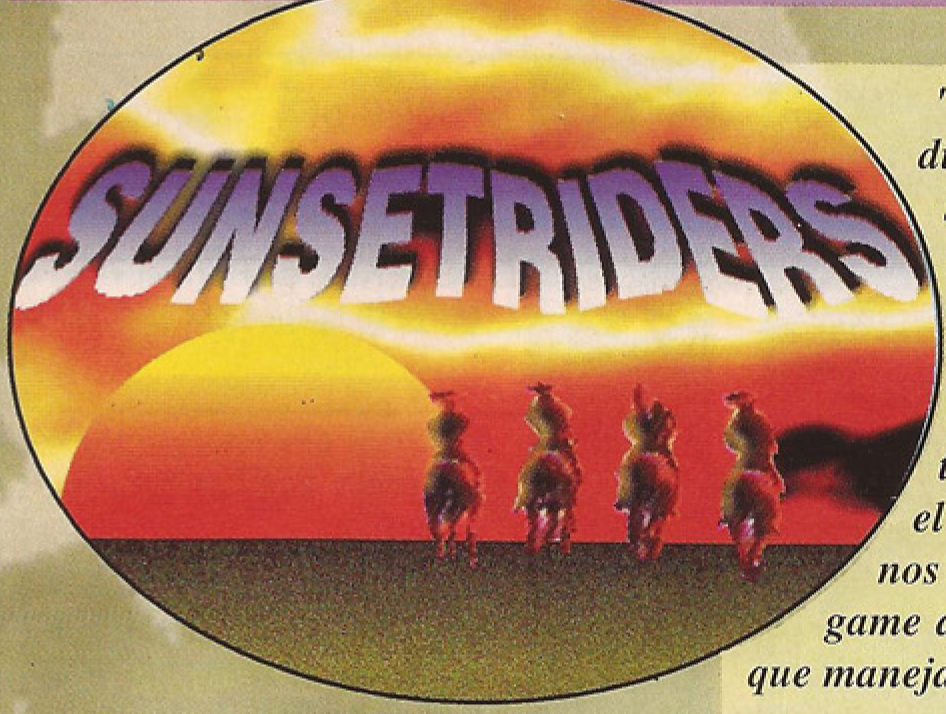

Tocala para conseguirla. Acumulá para reventar enemigos.

COMANDOS

- **A** - Tirar hacia la derecha
- **B** - Tirar hacia abajo
- **X** - Tirar hacia arriba
- **Y** - Tirar hacia la izquierda
- **L o R** - Arrojar minas al suelo
- **SELECT+START** - Resetear el game

SE PUEDE JUGAR TOTAL CARNAGE SOLO. PERO EN PAREJA SE HACE MUCHO MAS FACIL Y DIVERTIDO, ¿OK?





"¡Entiérrenme con mi dinero!", pide el codicioso jefazo Simon Greedwell después de ser alcanzado en un tiroteo delante de su casa y caer, como fruta abichada, desde lo alto de su balcón. Sunsetriders está lleno de situaciones como ésta, típicas de los más clásicos films del Far West. ¡Y meta tiros del principio al fin! Si sos rápido con el gatillo y conseguís perforar a veinte villanos de una sola vez, te vas a divertir con este game de 8 Mega, creado por Konami. Sólo tenés que manejar tu pistola con rapidez.

OPCIONES Y CONTINUES

Elegí en Options el juego para uno o dos jugadores, en tres niveles de dificultad: Normal (4 vidas extras y 4 Continues), Easy (5 vidas y Continues) y Hard (3 vidas y Continues). Sunsetriders tiene ocho fases, en las cuales los ítems pueden valer vidas extras (una cada 20.000 puntos) o volver a tus armas más fuertes. Pero ¡cuidado!: si perdés una vida, te quedás sin las armas que recogiste. Como los comandos son simples, lo mejor es concentrarte en lo más importante: ¡entrar en cada fase con todo!

FASE 1

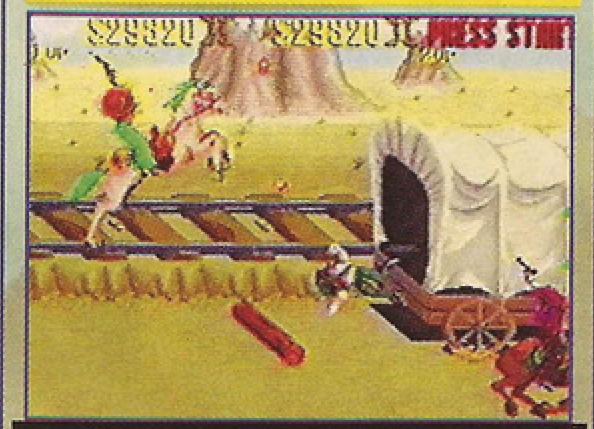


Tirá las dinamitas de vuelta a los villanos (Y). Cuando aparezca un signo de admiración, ¡escapá! ¡La dinamita va a explotar!



Jefazo - Tirale a Simon Greedwell sin dar cuartel a los villanos en las ventanas. Si los barriles se ponen a guiñar, estarán listos para caer. ¡Cuidado!

FASE 2



Esquivá los troncos tirados en la carreta. En el tren, tirá hacia atrás sin parar, quedándote del lado izquierdo de la pantalla.



Jefazo - Reventá primero a los colegas de Hawkeye Hank Hatfield y, cuando tengas tiempo, al propio villano. Avanzará para agarrarte: ¡agachate y tirá!

FASE 3



Cuidado para no quemarte con el fuego que cae al suelo después de acertarle a un farol.



Tirales a los tipos de los lados y después subí a los balcones. Desde ahí arriba, tirale al jefazo Dark Horse.

FASE DE BONUS



¡Estás frente a frente con los villanos! Tirá sin parar, controlando con el Direccional.

ITEMS

ESTRELLA PLATEADA - Tiro doble

ESTRELLA DORADA - Tiro más fuerte y groso

POLLO - 1.000 puntos

MONTON DE ORO - 2.000 puntos

COMANDOS

Y - Tiro
B - Salta
A + → - Zancadilla
↑ o ↓ + B - Subir/bajar en los balcones.

ELEGI A BOB Y CORMANO. SUS RIFLES SON LAS MEJORES ARMAS.

ALIEN 3

Super trucos - ¿Qué te parece activar un modo de trucos en este juego, que te da un montón de opciones especiales? Entonces, iniciá un juego regular y apretá A, B, Y y X en el joystick 2. Enseguida, –elegí en el joystick– 1 una de las siguientes opciones, presionando:
A - para tener invencibilidad
B - para que las armas tengan mayor poder destructivo
X - armas ilimitadas
Para desactivar cualquier opción, sólo tenés que apretar nuevamente los botones que la activaron. En el ángulo izquierdo de la pantalla aparecen los números indicando cuáles son los trucos activados: "1" indica invencibilidad, "2" es poder destructivo, "4" es para armas ilimitadas y "7" es la suma de todas las opciones activadas simultáneamente.
Ver el Final - Para ir derecho al final del juego, sin tener que pasar las de Caín, digitá el siguiente password: OVERGAME. ¡Y nada de Game Over!

WAYNE'S WORLD

Selección de fases - Para ir a cualquier fase de este juego, esperá a que Wayne y Garth aparezcan y comiencen a cantar. Ahí, apretá simultáneamente X, L y R, y soltalos enseguida. Después, apretá, al mismo tiempo, ↑, Y y B, y aparecerá la selección de fase en la parte inferior de la pantalla. Usá Select para dar un paseo por las fases y Start cuando estés listo para jugar.

SUPER MARIO ALL-STARS

Códigos para Game Genie:
Vidas infinitas - C2B6-A455
Tiempo infinito - 6D82-0F79
Cambiar a la zorrita siempre que se pierde una vida en Super Mario 3 - CB69-AC07 y D769-AC67.

SUPER JAMES POND

Sala secreta - Al comienzo del juego, andá hacia la derecha hasta la última torre. Subí al techo y corré hacia la izquierda, hasta la torre. Entrá y encontrá la sala.

ILUSTRACION ELECTRONICA: TADEU C. PEREIRA/AÇAO GAMES

SOLDIERS OF FORTUNE



¡Soldiers of Fortune es diversión del principio al fin, con sonidos muy buenos y creativos! Es un raro caso de éxito en la transformación de un juego, originalmente presentado para Amiga, en videogame. La versión para Super NES creada por la softhouse Spectrum HoloByte, no pierde en nada en relación al original de Amiga, presentado con el nombre de Chaos Engine. Y, en algunos aspectos, hasta ha mejorado: la jugabilidad está mejor que nunca, garantizando la diversión de la muchachada!



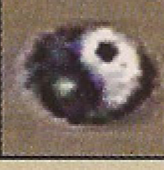
Grupo Mercenario

En 1887, el Barón Fortesque crea una máquina nefasta y comienza a generar confusión en el mundo. Pero la máquina gana vida propia y transforma al Barón en una bestia hedionda. Al escapar de su control, Fortesque revela al mundo la ubicación de la Máquina del Caos y sus poderes destructores. ¡Solamente los "Soldados de Fortuna" (un grupo de mercenarios cuyos miembros tienen, cada uno, habilidades específicas) pueden liberar a la Tierra! Para no ser detectados, solamente dos soldados pueden penetrar cada vez en las áreas controladas por la Máquina. Vas a precisar de toda tu técnica. ¡Buena suerte!

¡Explorá Todo!

¡Soldiers of Fortune es cosa para curiosos! Podés completar una fase recogiendo los tres bastones que abren las puertas de la siguiente etapa. Por todos lados hay ítems escondidos, y, a veces, reaparecen en lugares que vos ya revisaste ...por eso, revisá todo varias veces y buscá caminos alternativos. Dependiendo de cómo hacés las fases y del número de ítems que recogés, ganás passwords y armas diferentes. ¡Por lo tanto, a revisar todo se ha dicho!

ITEMS

	Abre puertas o zonas de bonus.
	Abre pasajes y revela ítems.
	Para comprar armas o ítems: las doradas valen $10 y las plateadas $5.
	Restaura tu salud. Si no estás herido, tomala después.
	Conseguí una recogiendo este ítem o acumulando 7.000 puntos.
	Trae a tu compañero cerca tuyo, dondequiera que esté.
	Volvés al punto donde lo recogiste si perdés una vida.

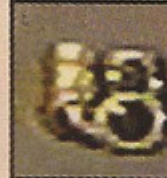
BASTONES

Abren las puertas de las fases siguientes. Tirá contra ellos para activarlos. En la parte superior de la pantalla, fijate cuántos te faltan para completar cada fase.





ARMAS

	POWER UPS - aumenta la potencia de tu arma
	PODERES ESPECIALES - activa tu Habilidad Especial.
	ATAQUE AEREO - destruye villanos y bombas fuera de tu alcance
	GRANADA - destruye enemigos en el mismo nivel o en nivel encima del tuyo.
	DINAMITA - arrojala para destruir enemigos, principalmente en pequeñas zonas.
	PRIMEROS AUXILIOS - restauran la energía.
	HELADA - congela a todos los monstruos dentro y fuera de la pantalla por 4 segundos.
	MAPA - muestra la fase entera, cuando lo encontrás.
	COCKTAIL MOLOTOV - crea una bola de fuego que se mueve hacia donde fue lanzado.
	ESCUDO - invulnerabilidad durante 5 segundos.
	DETONADOR - tiro que destruye todo en un círculo alrededor.

COMANDOS

A	Cambia tu Habilidad Especial
B	Tira
X	Cambia la Habilidad Especial del jugador 2, cuando es la computadora
Y	Dispara/activa la Habilidad Especial elegida
L	Hace rodar a tu personaje en el sentido antihorario
R	Hace rodar a tu personaje en el sentido horario
Direccional	Mueve el personaje



Las barras muestran agilidad (mano), fuerza (corazón), velocidad (ala), e inteligencia (cabeza) del personaje.

PERSONAJES



MERCENARY
Arma: Tiros Múltiples (regular). **Habilidades (3):** Granada, Minas, Primeros Auxilios.



NAVVIE
Arma: Cañón (fuerte). **Habilidades (2):** Dinamita, Detonador.



BRIGAND
Arma: Rifle (regular). **Habilidades (3):** Detonador, Molotov, Distracción de Monstruos.



THUG
Arma: Escopeta (fuerte). **Habilidades (2):** Molotov, Ataque Aéreo.



GENTLEMAN
Arma: Lanzallamas (débil). Habilidades (4): Mapa, Distracción, Repelente, Maximizador de velocidad y armas.



SCIENTIST
Arma: Relámpago (débil). **Habilidades (4):** Primeros Auxilios, Mapa, Escudo, Helada.

FORTALECE TU PERSONAJE

Comprar habilidades
Comprar vida extra
Jugador 1
Jugador 2
Comprar salud
Vidas extras
Comprar velocidad
Costo de las compras
Dinero acumulado
Comprar inteligencia
Completar entrenamiento
Habilidades Especiales
Comprar Power-up
Poder Especial almacenado
Comprar Poder Especial
Comprar Habilidad Especial

Fase 1
THE FOREST



Está atento a estos sapotes que dan saltos enormes. Son los enemigos más difíciles de la fase.



¿Notaste que sólo una columna es diferente? Reventá todo lo que tenga un rostro.



Las puertas dan a una fase paralela más difícil. Avanzá por fuera, hacia la izquierda, y entrá en la puerta "B", más adelante en la fase.

Fase 2
THE WORKSHOPS

Password: WGW2VJ2S3ZJF



El pilar de la derecha esconde una vida. Los otros dan ítems diferentes.



Tomá una llave en el ángulo izquierdo para ganar un montón de ítems.



Cuidado para no ser cercado. ¡En esta fase los villanos son más astutos!

Fase 3
FORTESQUE MANSION

Password: 8G229#2P11

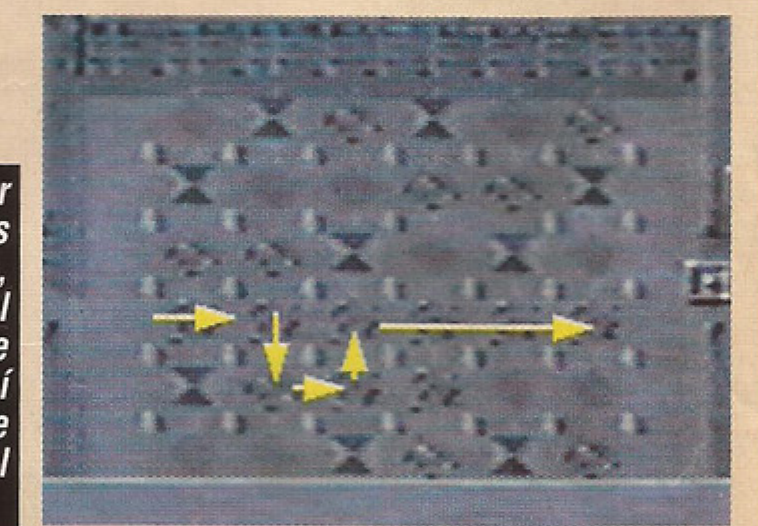


Estas cabezas parece simples decoraciones. ¡Pero atención para no recibir un balazo! Reventalas con tiros comunes.

Laberinto confuso



Entrá en el corredor A, destruí el bastón y volvé. Entrá en el corredor B, andá hasta el final, volvé y entrá en el corredor C. Hacé una vuelta y salí en el corredor D. Entrá otra vez en el corredor B, andá hasta el final, volvé y tomá la llave en la salida: un pasaje secreto se abrirá en el suelo. Entrá, salí en la sala del bastón y volvé. ¡Finalmente, verás la salida!



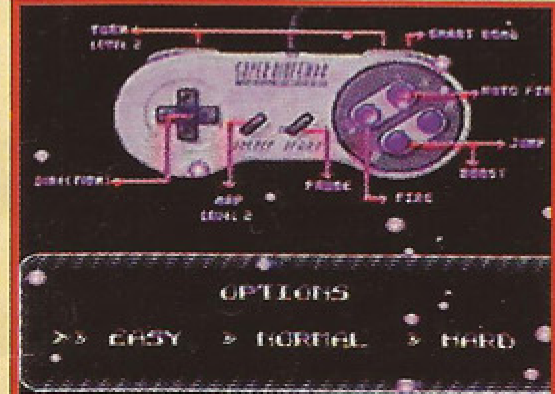
En este lugar vos no podés pisar en falso, si no volvés al comienzo de la fase. Seguí la ruta que indicamos al lado.

JIM POWER:THE LOST DIMENSION IN 3D/Electro Brain
Acción · 8 Mega · 1 jugador
GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION



¡Jugar en un game de tres dimensiones es re-alucinante! Especialmente cuando ves la cara de ese jefazo horrible que te está atacando. Si te gustan los juegos de acción, este Jim Power: The Lost Dimension in 3D será diversión garantizada. Basta ponerse esos anteojos con lentes rojas y verdes para que las imágenes "salten" delante tuyo. Pero si no te copa tener anteojos que interfieran entre vos y la acción, el game es bueno lo mismo en 2D. Sólo la definición de las imágenes deja un poco qué desear. En la piel de Jim Power, tu tarea es reventar al villano Valprak, quien intenta destruir el último planeta impidiendo su acceso a la quinta dimensión! ¡Lo que leíste, 5D! La cuarta dimensión (el tiempo) vos ya lo sobrepasás cada vez que Jim Power recoge un reloj ...ítem que hace que el marcador de tiempo vuelva a cero. Pero si vos no tenés cuidado, vas a ver todo en dos dimensiones, en la pantalla Game Over! Comenzás con un láser y bombas, pero vas a poder conseguir nuevas armas dejadas en el camino por los agentes terráqueos del pasado que fracasaron en sus misiones.

COMANDOS



Aquí podés ver lo que hace cada botón. Punto positivo: opción para tiro normal y tiro automático. El joystick NO es configurable.

PARTE 1 – *FORGOTTEN PATH*

Comenzás en esta pantalla lateral, llena de plataformas difíciles de saltar. El desperdicio de tiempo aquí es fatal. Para tener aliento hasta el final, juntá todos los ítems en el camino.



Este subjefe es fácil de reventar: ¡esperá a la izquierda de la pantalla y no pares de tirar!

Jefazo extraño: quedate a la izquierda de la pantalla y mirá el ojo. Cuando ataque, cambiá de lado y reventalo con todo.



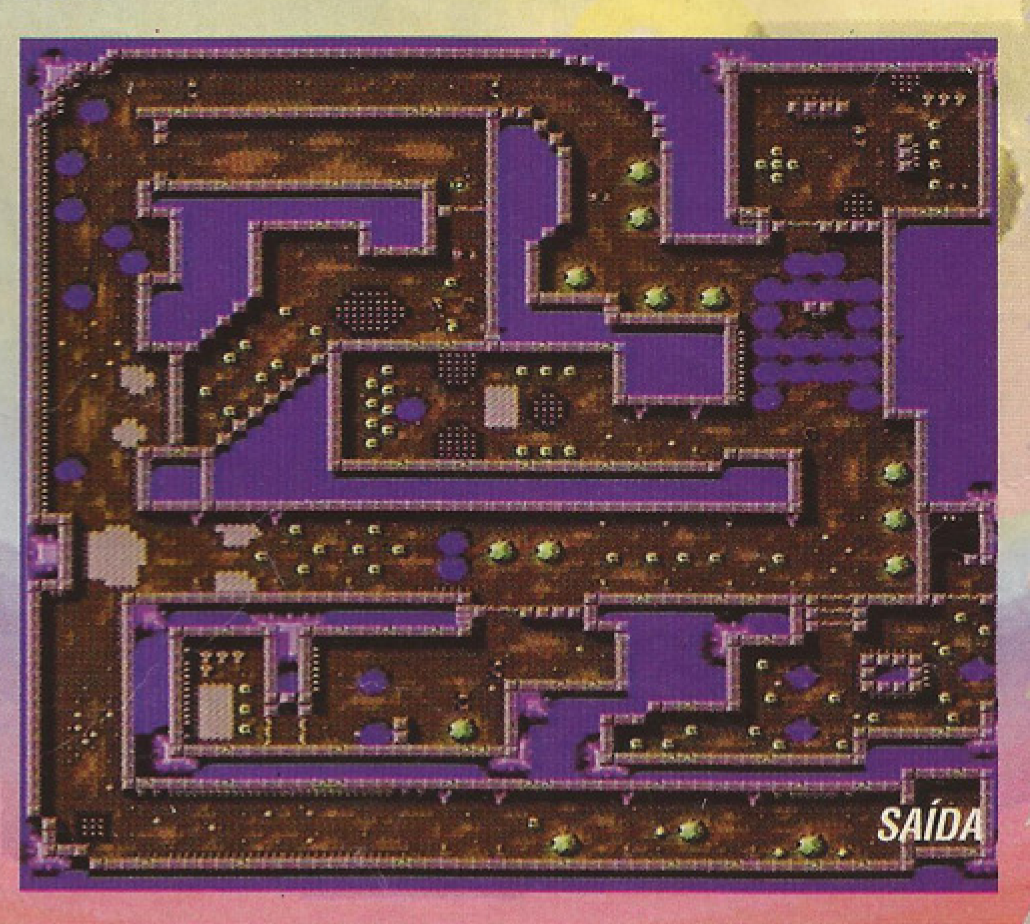
PARTE 2 – *GUARDIAN'S CASTLE*

Esta fase, con perspectiva desde arriba, tiene tres laberintos en pisos diferentes. Jim tiene nuevos comandos, pero pierde su bomba.



Los círculos giratorios y el hielo en el suelo te pueden arrojar contra las lanzas de las paredes. ¡Cuidado!

Cada llave abre una puerta de láser. Si elegís la puerta errada, quedás prisionero. Las puertas distantes pueden esconder las llaves de puertas cercanas. Por eso, usá tu mapa. Seguí esta ruta en el primer laberinto.



TAZ-MANIA

Continues extras y selección de fases - Para que te salgan bien estos trucos geniales, apretá Select en la pantalla de presentación (esa que tiene Taz-Mania escrito en la parte de arriba). Enseguida, si lo que querés es conseguir 10 Continues, apretá B, A, Y, A, X y A en la pantalla de Opciones (Options). La pantalla tiembla y aparece un mensaje para avisar que conseguiste 10 Continues. Si sos del tipo que no se contenta con poco ...¿qué tal 20 Continues? Entonces, en la misma pantalla de opciones, digitá Y, X, B, X, A, X, L, R, B, A, Y, A, X y A. Como antes, la pantalla tiembla y descubrís que ganaste 20 Continues. OK. ¿Ni con un arsenal de Continues podés llegar al final? No hay drama. En el mismo lugar de siempre (la pantalla de opciones), apretá A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R y L. La pantalla oscilará una vez más y una opción de Level surgirá en la parte inferior de la pantalla. De ahí sólo tenés que elegir la fase que querés y apretar Start.

FINAL FIGHT 2

Luchá con dos personajes iguales - En la pantalla de presentación, apretá ↓ ↓ ↑ ↑ → ← → ←, L y R al mismo tiempo. Si la maña funciona, el fondo de la pantalla de presentación cambiará de negro a azul. Comenzá una partida para dos jugadores y vas a notar que ahora podés elegir dos luchadores iguales. Podés hacer Haggar contra Haggar, Maki contra Maki y así con todos. ¡Una masa!

YOSHI'S SAFARI

Modo especial - En la pantalla de presentación, presioná X, Y, R, L y apretá Start. La pantalla se pondrá negra y volverá con un cielo color de rosa. Pero no son solamente los colores los que cambian. El game se vuelve diferente, como un modo especial de juego. ¿Genial, no?

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Password para la fase de bonus - ¿Qué te parece comenzar un partido con una fase de bonus? No pierdas tiempo. Digitá el password BCDF. Vas a ir de cabeza a una fase de bonus llamada Day of the Tentacle, un homenaje al game para PC del mismo nombre. ¿Pavada? ¿Cuál es, hermano? ¿Nadie te avisó que hay una vida y una superarma en esa fase de bonus? Ah, bueno. Entonces, ¿qué estás esperando? ¿A los Reyes Magos?



Otro game de carreras: motocicletas de carrera en una prueba llena de trampas. Podés patear y hasta hacer explotar a los adversarios con misiles. Pero no te entusiasmes demasiado. Rider Machine es más aburrida que chupar un clavo sin oxidar. Los gráficos son pobrecitos, el sonido da sueño y el desafío es ridículo. Una pena. Al final, la idea del game era divertida. Más todavía dado que está inspirada en una buena serie de TV japonesa: la de Blackman, el corredor enmascarado.

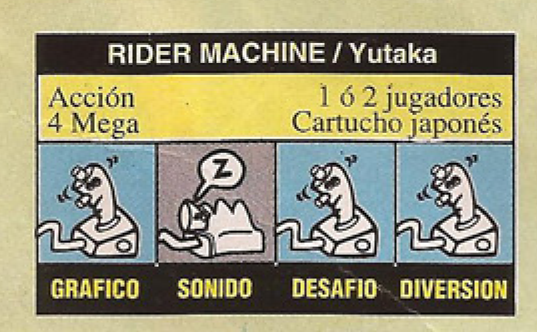
Visual japonesa

El aspecto visual del juego es totalmente japonés, muy cercano a los primeros games para MSX. La expresión facial de los personajes no cambia nunca, los dibujos tienen siempre los mismos trazos. Pero esto no es tan grave. Lo peor es la acción. Lenta, casi parada. Ni las armas, misiles y patadas quiebran la monotonía. Y ojo que estás volando a más de 600 km/h. ¡Increíble! Una moto más rápida que la mayoría de los aviones. ¡Es el mundo de los videogames!

Road Rash de quinta

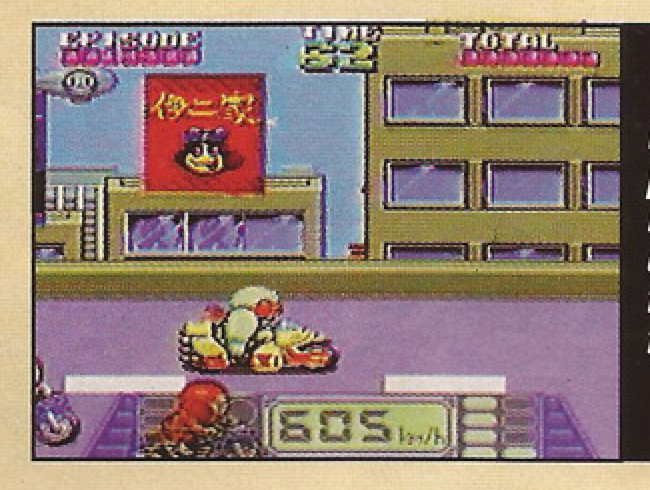
El objetivo de Yutaka Software, productora del juego, es claro: hacer un Road Rash para Super NES. Pero ¡qué imitación tan trucha! Parece que los tipos jugaron a Road Rash pero no entendieron ni jota. Lo más copado de este tipo de game es la acción, la rapidez. Andar a 600 por hora y tener la sensación de estar en slow motion es un chiste. Y no tiene la menor gracia.

A pesar de ser tan berreta, Rider Machine puede brindarte una tarde divertida. Principalmente en la Versus Mode. Desafiá a tu amigo a un partido. Lo más probable es que decidan ir corriendo a la casa de alquiler a buscar otro game mejor. Si te decidís a jugarlo, adelante. Pero acordate: Rider Machine es re-lento, hermano. Tal vez le cope a tu abuelito...

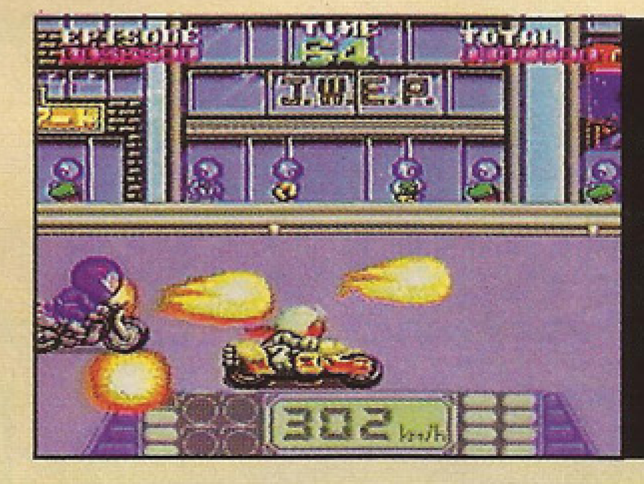


COMANDOS

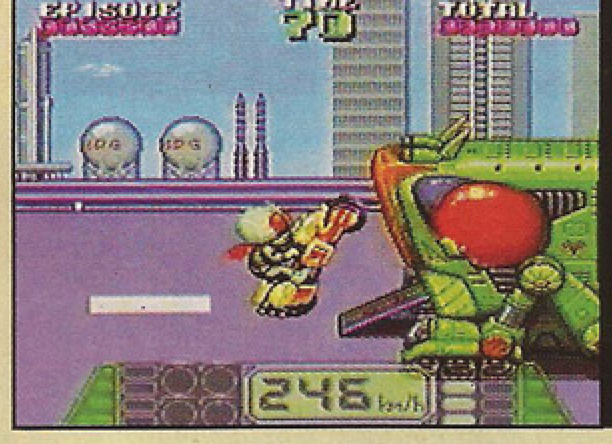
B	Patada	Y	Arma
A	Defensa	L	Frena
X	Misil	R	Acelera



Usá tu patadón para derribar a los otros motociclistas. Sólo tenés que apretar B.



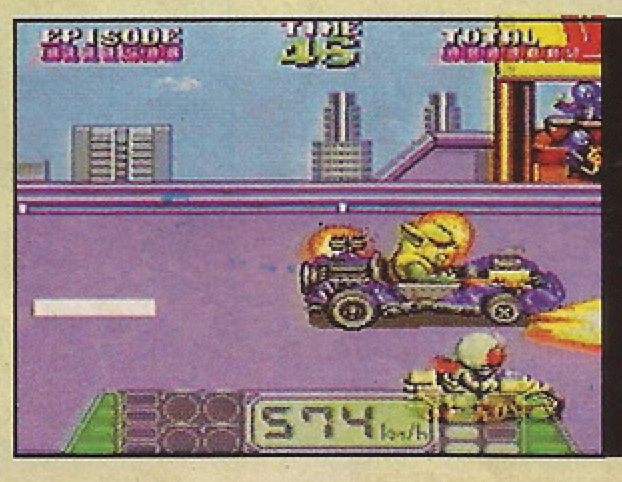
¡Qué poder! Usá bombas para freirles los sesos y las motos a los oponentes.



Entrá en este shopping itinerante para comprar algunas cositas para tu moto. Buscá las armas y reventá a tus rivales.



Estas son las opciones de compra. No seas amarrete. Cuanto más gastes, mayores serán tus probabilidades de ganar las pruebas.



¡Epa, un jefecito para dar ritmo al game! Es re-fácil. Esquivá sus tiros y atacalo con armas o con la punta del pie.

B.O.B.

Passwords! - Anotá esta lista completa de códigos para todas las fases del game del robot.

Nivel Goth
Area 1: 000000
Area 2: 171058
Area 3: 950745
Area 4: 472149

Nivel Ultraworld
Area 1: 743690
Area 2: 103928
Area 3: 144895
Area 4: 775092
Area 5: 481376

Nivel Anciena
Area 1: 672451
Area 2: 272578
Area 3: 652074
Area 4: 265648
Area 5: 462893
Area 6: 583172

Poder Máximo - Andá hasta la pantalla de Continue en el comienzo del juego y digitá el siguiente código: 196420. El game dirá que este password no sirve. No le dés bola y apretá Start. Cuando comience el partido, vas a tener el poder máximo en TODAS las armas. ¿Así se vuelve fácil, no?

FINAL FIGHT 2

Luchá con el mismo personaje - En la pantalla de presentación, a la hora de elegir entre 1 ó 2 jugadores,hacé la siguiente secuencia: ↓,↓,↑,↑,→,←,→,← y L y R al mismo tiempo. La pantalla se pone azul. Seleccioná dos jugadores y andá hasta la pantalla de elección de personaje. Hacé que el segundo jugador elija el luchador con el que ambos quieren jugar, y seleccioná el mismo personaje para el primer jugador. Ambos lucharán con el mismo tipo, sólo que con colores diferentes.

VEGAS STAKES

Quebrá la Banca - ¿Qué te parece ganar 10 millones de dólares? Andá apostando en las máquinas tragamonedas y salvando el game siempre que ganes. Cuando hayas juntado 100.000, salvá nuevamente y andá a probar suerte en el Blackjack. Con ese dinero, podés ser aceptado hasta en el Laurel Palace, donde sólo se pueden hacer apuestas altas. Apostá todo el dinero. Si perdés, da Reset e intentalo nuevamente. Salvá el juego siempre que ganes. De ese modo, serás multimillonario en poco tiempo.

MEGA MAN VI

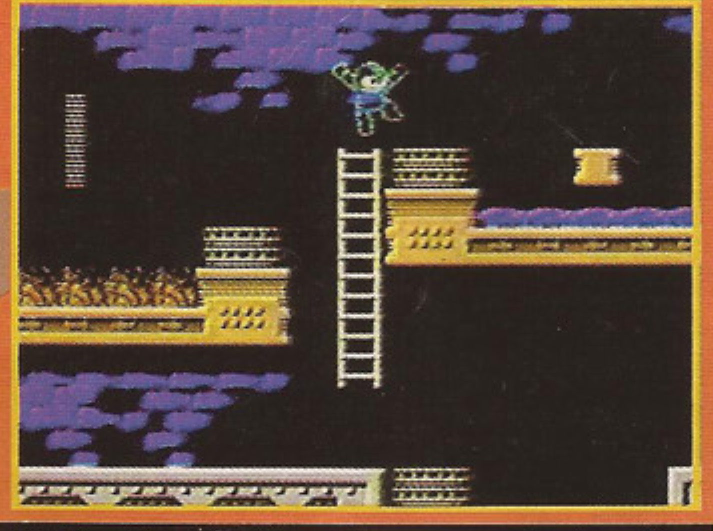
¡Muchachada! Valió la pena esperar a Mega Man 6. En una edición anterior les dimos un preview del cartucho, como para dejarlos ratoneándose un poco. Pero ahora sí: les traemos el juego entero, fase por fase, en ésta y las siguientes ediciones de ACTION GAMES. Mega Man es un clásico que merece todo bien detallado. Cuando fue presentado en el mercado, a fines de los años '80, el game tenía un sistema de cambio de fases innovador para la época: el arma de un jefazo que vos detonás sirve para detonar al jefazo de la fase siguiente. Como no hay una secuencia fija de fases, vos tenés que saber qué jefazos hay que enfrentar primero para conseguir las armas correctas.

LOS ENEMIGOS

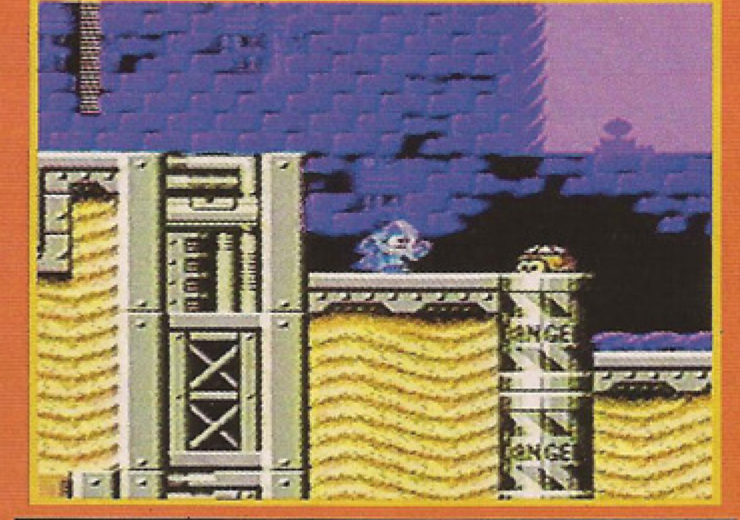
En Mega Man 6, sugerimos que derrotes a los enemigos en esta secuencia: Flame Man, Blizzard Man, Tomahawk Man, Yamato Man, Knight Man, Centaur Man y Wind Man. Hay una novena fase en que vos combatís a todos los jefazos juntos, inclusive al Mr. X ...que en realidad es el Dr. Willy, archienemigo de Mega Man. Este se disfrazó como el organizador de un torneo de lucha entre los robots más poderosos del planeta, pero la disputa nunca se produjo. El Dr. Willy se apoderó de los robots para dominar el mundo. Por esto, vos tenés que ayudar a Mega Man a combatirlos.

FLAME MAN

No te recalientes la cabeza en esta fase llena de fuego, piletas incandescentes y enemigos molestos.



El líquido en el suelo parece inofensivo, pero sólo hace falta que un enemigo le eche fuego para que todo comience a arder. ¡Mantenete lejos de las piscinas!



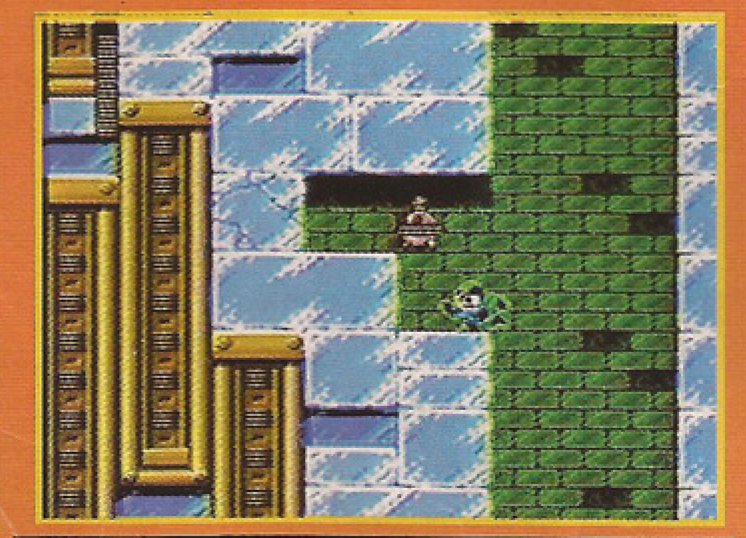
Reventá a estos petisos y usalos para que te lleven sobre las nubes atravesando los lagos de fuego.



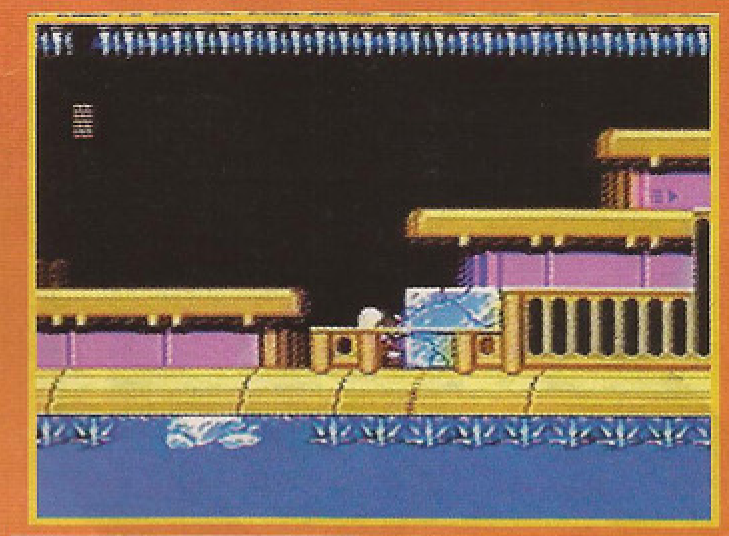
Jefazo - Cargá tu arma para reventarlo. Cuando él ataque, saltá las bolas de fuego para ganar el Flame Blast y el Rush Power (fuerza).

BLIZZARD MAN

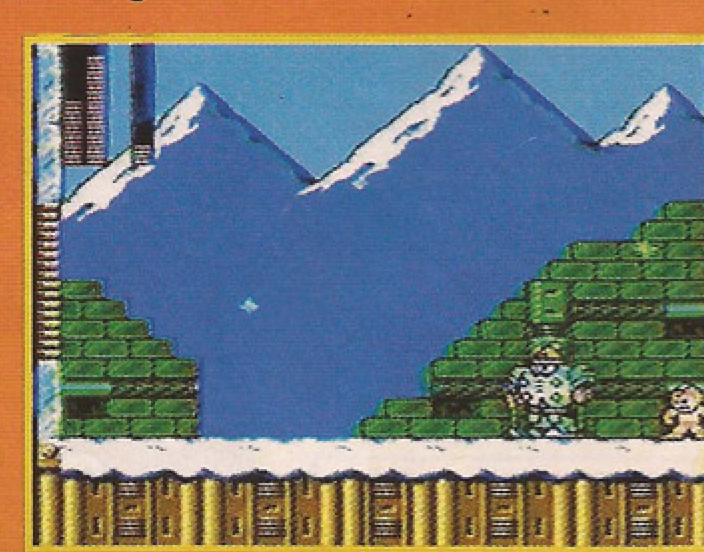
Aquí entrás en una fase polar. Derretí bloques de hielo con el arma de Flame Man y reventá los cubos de hielo agrietados con el Rush Power para conseguir ítems.



Bajá este precipicio apretando hacia la izquierda, para caer en esta plataforma donde tenés una vida, detrás del hielo.



Rompé el bloque y volvé hacia la plataforma, si no serás alcanzado por espinas en el agua. Después, entrá y tomá una energía.



Jefe - Esquivá el hielo y los ataques de Blizzard. Usá el arma de Flame Man para reventarlo. Vos ganás tu Blizzard Attack.

PASSWORDS

Damos las señas del cartucho japonés. Daremos los passwords del cartucho norteamericano en cuanto sea presentado.

FLAME MAN: A1 B1 B4 D4 E6

BLIZZARD MAN: A1 B4 C3 D4 E6

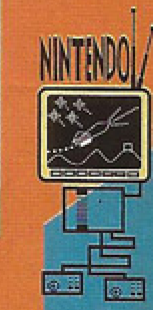
PLANT MAN: A1 A4 B1 C2 F5

TOMAHAWK MAN: A2 C1 C6 D4 F6

COMANDOS

1	Salta
2	Tira
2(PRESIONADO)	Tiro fuerte







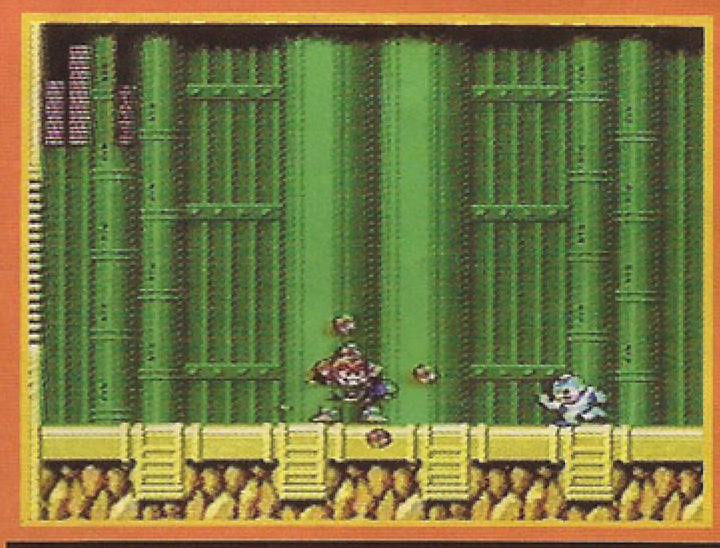
Ahora vos enfrentás al Hombre-vegetal. Reventá todo lo que tenga grietas con el Rush Power y quedate atento a los pequeños enemigos escondidos por todas partes.



Acertale en la cabeza a este bicho enorme para reventarlo de una vez. Si vos tirás en su mano retrocede, pero no es eliminado.



En estos resortes, cuidate de no saltar demasiado alto y golpearte la cabeza con las espinas.



Jefe - Congelá la verdura con el Blizzard Attack y esquivá su escudo de flores para ganar el Plant Barrier y el Rush Jet (chorro).

TOMAHAWK MAN

En esta fase, combatí a los indios. Tiene una trampita: si vos tomás el camino errado, enfrentarás a un falso jefazo y tendrás que hacer toda la fase de nuevo. Reventá los barriles con rajaduras para conseguir ítems.



Usá el Rush Jet para subir hasta las escaleras y conseguir varios ítems en una fase paralela.



Yendo por arriba, ganás un regalo de Protoman, pero enfrentás un jefazo falso: por abajo combatís al verdadero Tomahawk Man.



Jefe - Esquivá sus ataques y usá el Plant Barrier contra él. Vos ganás el Silver Tomahawk y la letra B del arma Beat.



Después de SF2 Special Champion Edition y Mortal Kombat, otro game de lucha bestial aterriza en tu Mega Drive. Cortesía de Konami, Tournament Fighters trae a las Tortugas Ninja más poderosas que nunca. Raphael, Donatello, Michelangelo, Leonardo y otros cuatro luchadores se aporrean en rounds de violencia explícita. Con escenarios lindos y respuesta perfecta, TMNT Tournament Fighters es un platazo para los que se copan con los games de lucha. Ah, ¡ojo!. A pesar del nombre, las versiones para Mega y Super NES son totalmente diferentes. ¡Y geniales las dos!

Interferencia en la TV

Raphael está viendo su dibujito preferido cuando la estación sale del aire. El no entiende nada, al igual que sus tres mejores amigos. Pocos segundos después, la explicación. El villano Krang aparece en la pantalla. Dice que secuestró a Splinter, el maestro de las Tortugas Ninja. Y que, para volver a ver a su amado maestro, tienen que ir hasta la Dimensión X. La imagen de Krang dura pocos segundos. Enseguida, los cuatro clones de las tortugas surgen de la pantalla y, luego, desaparecen.

Leonardo, Raphael, Donatello y Michelangelo se ponen furiosos. Y deciden ir detrás del canalla. Para ayudarlos, llaman a cuatro amigos: Casey Jones, Ray Fillet, Sisyphus y la muchachita April O'Neil.

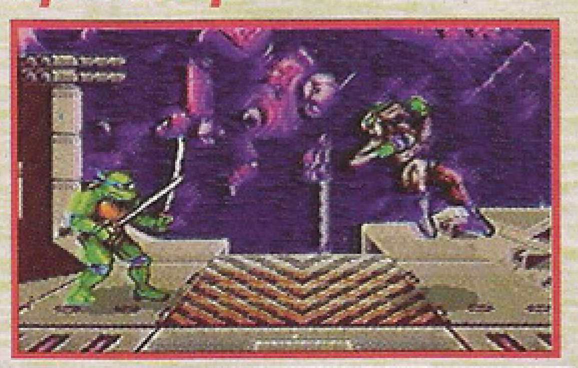
CONOCIENDO LA DIMENSION X

Cada inimigo vive num planeta da Dimensão X. Como os chefes ficam em Ancient Planet e Technodrome, só dá pra escolher estas telas depois de bater os oito clones.



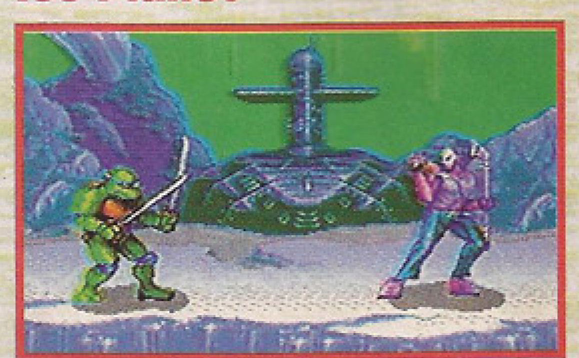
Optá por uno de estos 8 planetas como escenario de tu lucha. Fijate bien.

Spaceship



Una nave encallada en la galaxia. Vos enfrentás al clon de April.

Ice Planet



Un lugar lindo, lleno de hielo. Enemigo: Casey cover.

Tres Modos de Juego

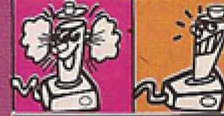
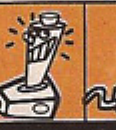
Las tortugas luchan contra sus clones en ocho fases para después enfrentar a los jefazos. Esto acontece en el modo 1 Player. Para encarar unas luchitas normales, optá por el modo 2 Players. Cuando te sientas campeón, probá el Tournament. Para consagrarte campeonísimo, tenés que ganar 88 luchas seguidas, sin perder ninguna. Detalle: tu barra de energía no es recargada después de cada batalla. ¿Alguien se anima?

REPLAY COPADO

Se você quiser rever o finalzinho de uma luta, tudo bem. Um replay esperto mostra o final do combate, em ritmo acelerado, em câmera lenta ou até quadro a quadro. Só pra você sacar o que rolou e poder aperfeiçoar suas habilidades. Legal, né?



No aprietes Start si querés ver el final de la lucha. Apretá A para velocidad normal, C para cuadro a cuadro, y mantené C presionado para quedar con cámara lenta.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS / Konami			
Lucha	16 Mega	1 ó 2 jugadores	
			
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Y HABLANDO DE ENTRENAR...



Elegí el Practice Mode para probar golpes y secuencias antes de partir para una lucha de verdad. No te vas a decepcionar. ¿OK?

TOURNAMENT: SOLO PARA FIERAS



¡De locos! Tenés sólo una barra de energía no recargable. Y tenés que ganar 88 luchas: 11 contra cada uno de los ocho personajes.

Bio Planet



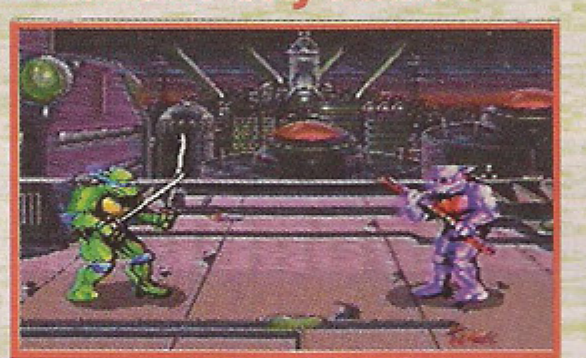
El clon de Leo vive en un lugar formado por células gigantes y deformes.

Mirage Planet



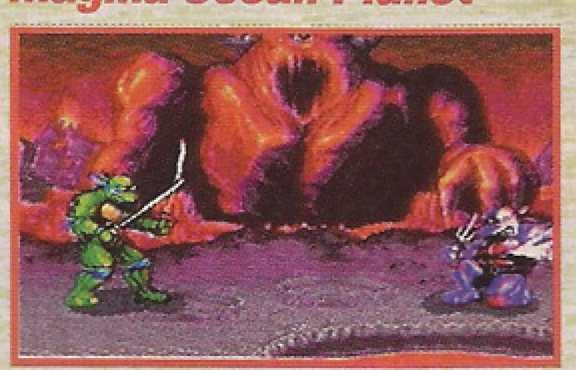
No se distinguen las cosas vivas de las muertas. Mich cover es enemigo.

Futuristic City Planet



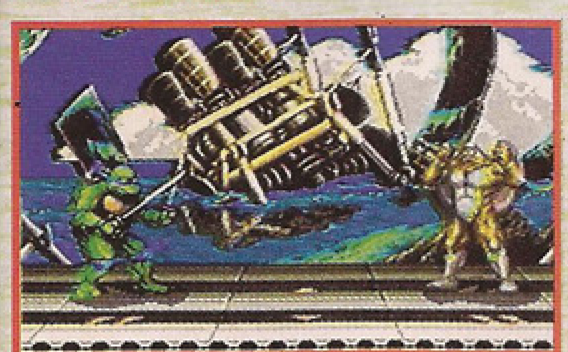
La ciudad del futuro es gobernada por el clon de Donatello.

Magma Ocean Planet



Lava y volcanes en erupción. El clon de Raphael manda en este infierno.

Ocean Planet



La tierra de vastos océanos es la casa del clon de Ray Fillet.

Jungle Planet



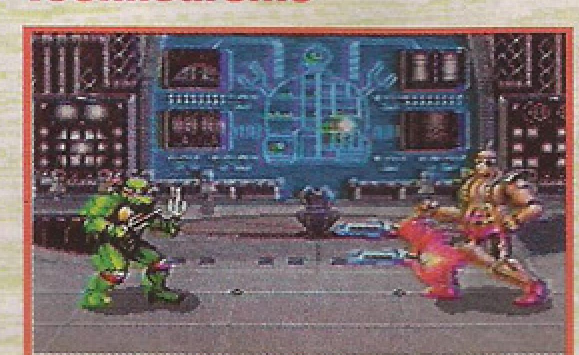
El clon de Sisyphus lo espera en la selva más peligrosa.

Ancient Planet



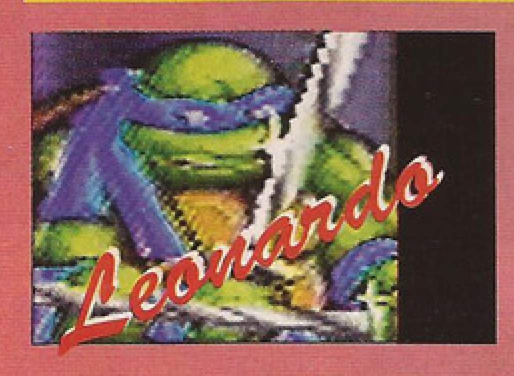
Dinosaurios vagando por ahí. El jefe Triceraton te espera ansioso.

Technodrome



Escenario para la lucha creado y controlado por Krang y su robot canalla.

TORTUGAS EN ACCION

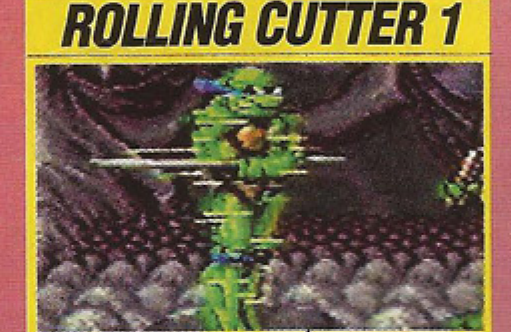


GROUND SWELL



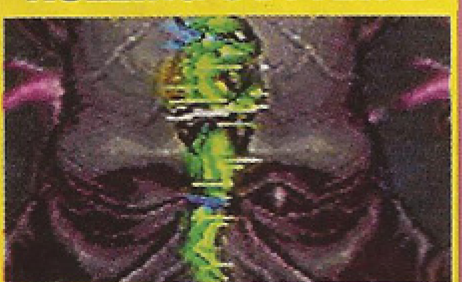
Magia: ↓ ↙ ← + puñetazo

ROLLING CUTTER 1



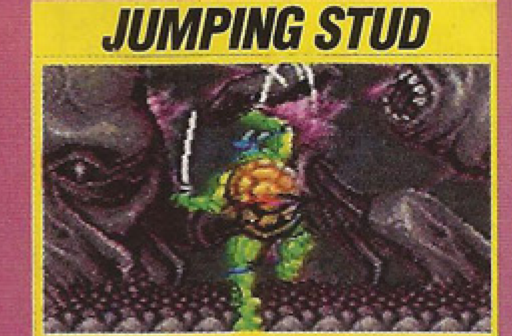
Giro: ↓ ↘ → + patada

ROLLING CUTTER 2



Saltá y reventá: ↓ ↘ → + patada

JUMPING STUD



Uppercut: → ↓ ↙ + puñetazo

Michelangelo

HURRICANE



Magia: ← ↙ ↓ ↘ → + puñetazo

CHOPPER CHUKER

Helicóptero: ↓ 2s ↑ + puñetazo

FLYING TACKLE

Corridita: ↓ 2s → + patada

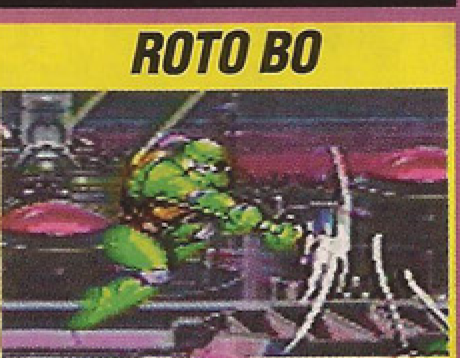
Donatello

VACUUM WAVE



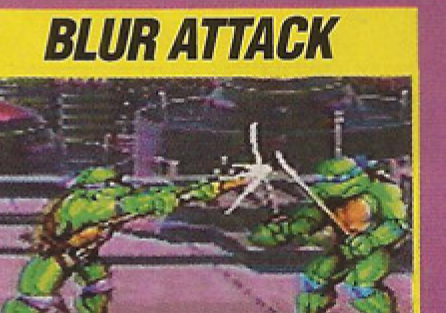
Magia: ← 2s, → + puñetazo

ROTO BO



Ataque diagonal: ↓ 2s, ↑ + puñetazo

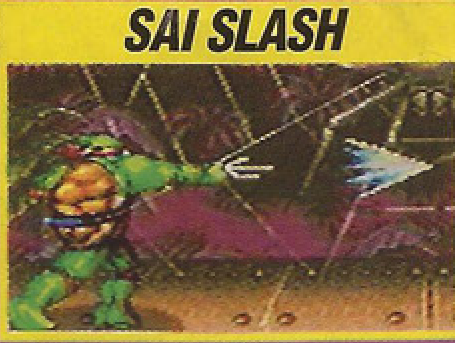
BLUR ATTACK



Ataque rápido: → ← → + puñetazo

Raphael

SAI SLASH



Magia: ↓ ↘ → + puñetazo

SPARK PLUG



Ataque diagonal: ↓ 2s ↑ + puñetazo

POWER DRILL



Giro: ↓ ↙ ← + puñetazo

AIR POWER DRILL

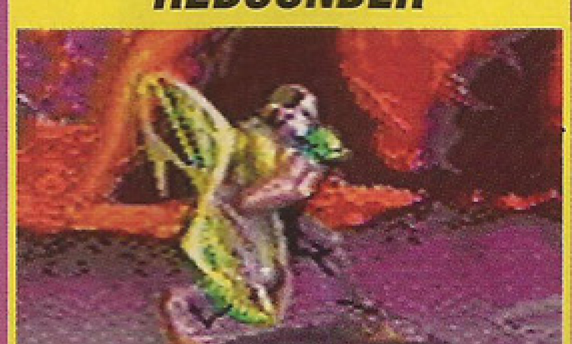


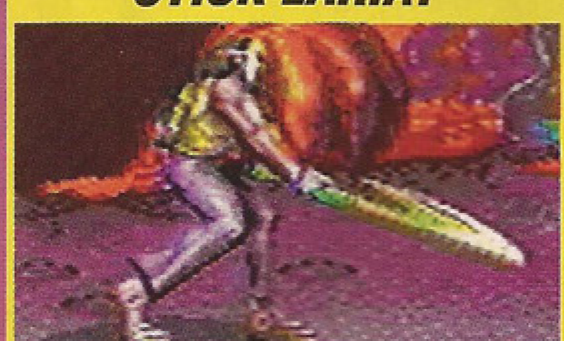
Giro arriba: saltá, ↓ ↙ ← + puñetazo

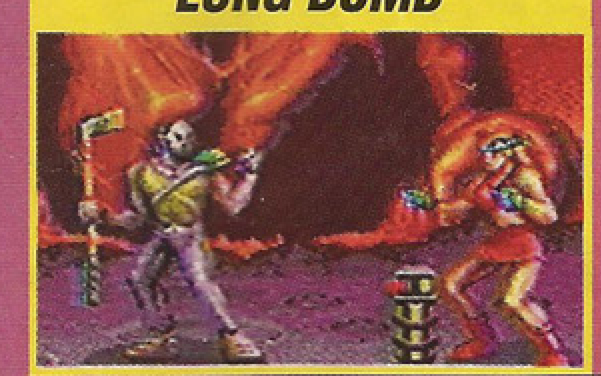
TODOS LOS GOLPES PUEDEN SER DADOS CON PUÑETAZO O PATADA. SOLO LA INTENSIDAD VARIA. PARA DAR PUÑETAZOS Y PATADAS MAS PODEROSOS, ATACA CON LA AYUDA DEL DIRECCIONAL

LOS CUATRO AMIGOS

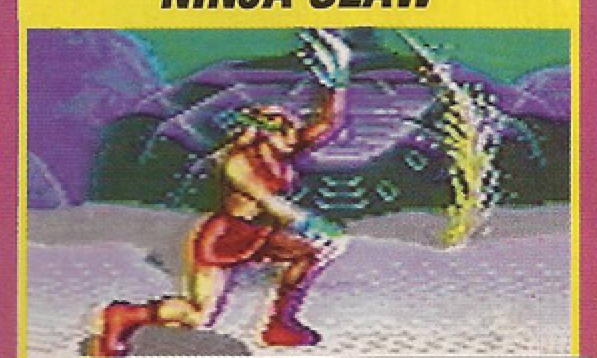
CASEY JONES

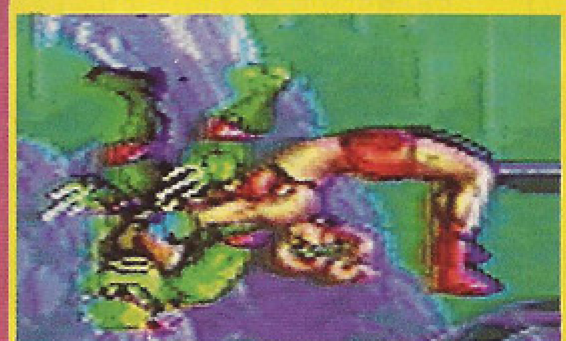
REBOUNDER

Rechazo: → ↘ ↓ ↙ ← + puñetazo

STICK LARIAT

Ataque doble: ↓ ↘ → + puñetazo

LONG BOMB

Bomba: ↓ + C. Cuidado para no ser alcanzado.

APRIL O'NEIL

NINJA CLAW

Magia: botón de puñetazo rápidamente.

NINJA ATTACK

Ataque aéreo: ↓ 2s ↑ + patada

BACK DIVE ELBOW

Hombrazo volador: ↓ ↙ ← + patada

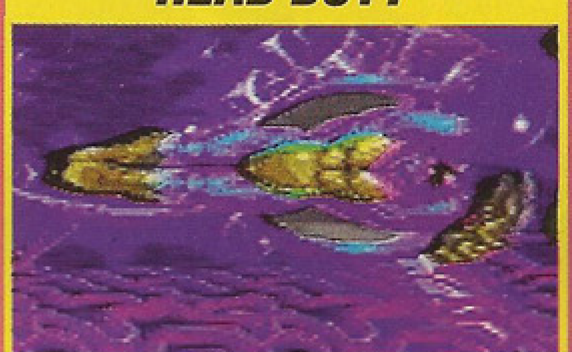
RAY FILLET

SONIC WAVE

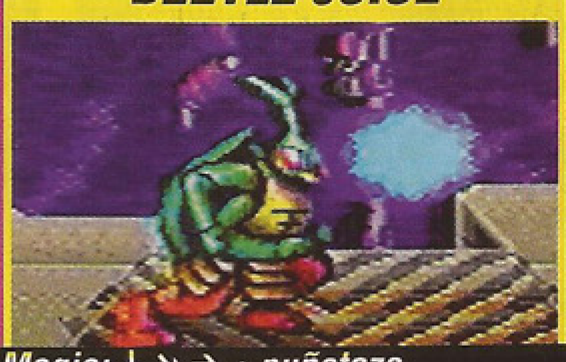
Magia: ← ↙ ↓ ↘ → + puñetazo

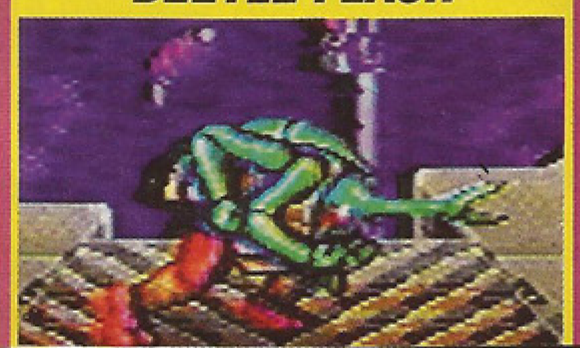
MANTA PRESS

Salto en la cabeza: ↓ 2s ↑ + patada

HEAD BUTT

Cabezazo: ← 2s → + puñetazo

SISYPHUS

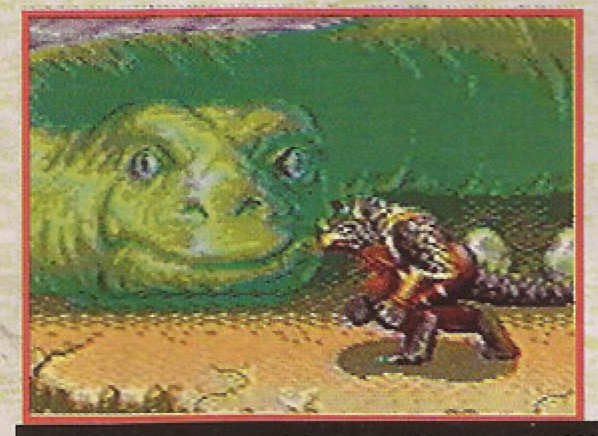
BEETLE JUICE

Magia: ↓ ↘ → + puñetazo

BEETLE FLASH

Giro de brazos: botón de puñetazo rápidamente

HOVER HORN

Uppercut: ← 2s → + puñetazo

REVENTANDO A LOS JEFES


Triceraton es bien peligroso. Ni pienses en dejar que el primer jefe llegue cerca tuyo.

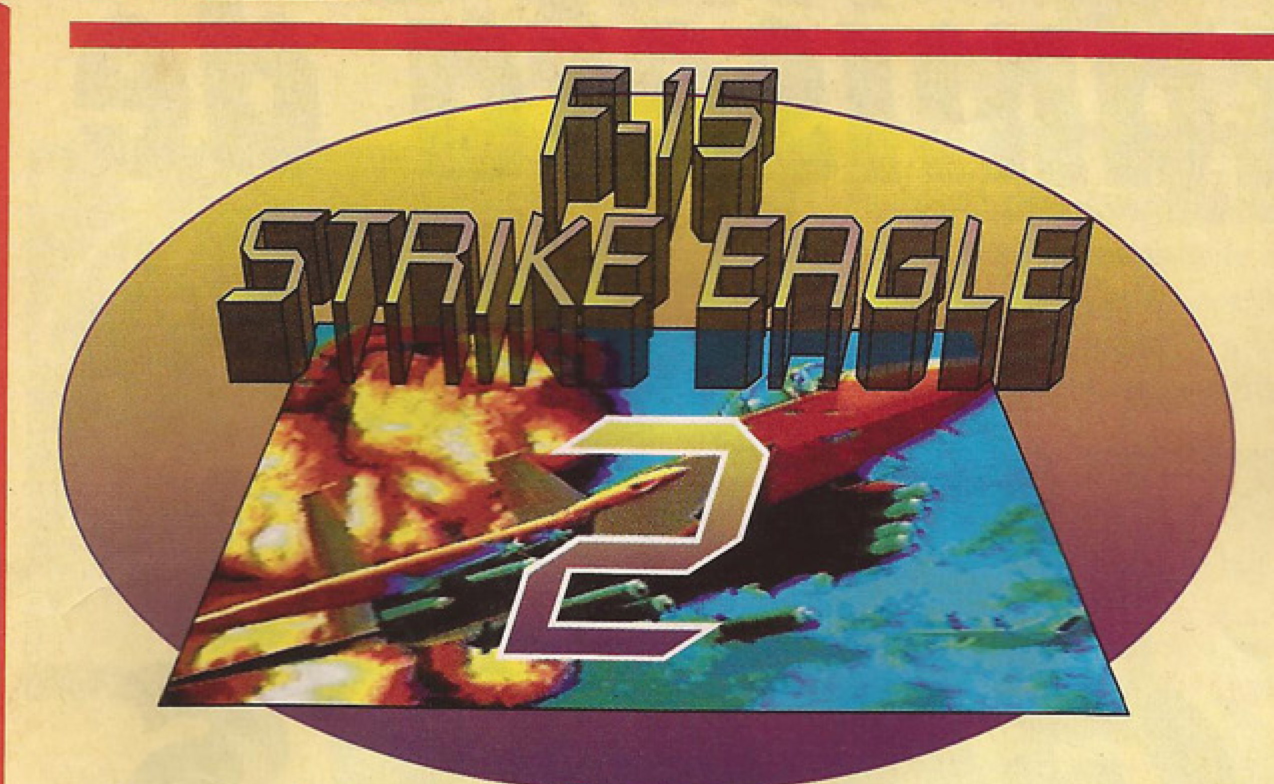

Krang y su secuaz robótico son unos pesados. Voladoras y magias son lo mejor.


Ultimo jefe. ¿Será Chun-Li? Esquivá y golpeá en el momento justo.

Historias de Tortugas

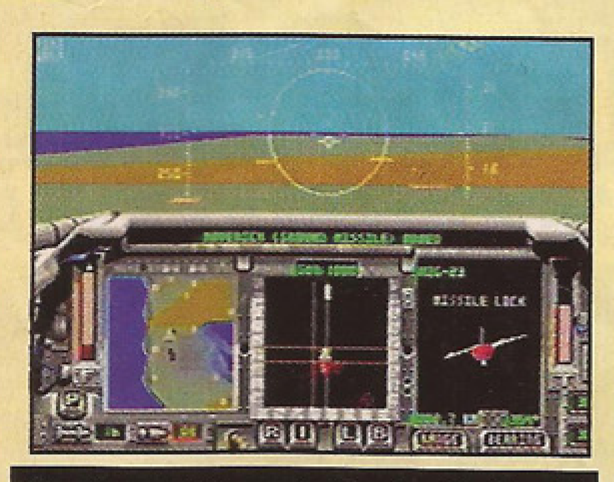
¿Quién dice que la tortuga es un bicho lerdo y debilucho? Nada de eso. Las Tortugas Ninja son los reptiles más astutos, rápidos y peligrosos del planeta. Estos seres verdes aparecen por primera vez en historietas underground fotocopiadas. Eran "punk" puro. Mutilaban inocentes, estrangulaban a su madre durante el almuerzo del domingo y le arruinaban la vida a todo el mundo. La onda era totalmente anárquica.

Hasta que un poderoso editor de historietas percibió el potencial comercial de los bicharracos y suavizó las cosas. Leonardo, Donatello, Raphael y Michelangelo se convirtieron en cuatro buenos sujetos. Peligrosos, sí. Pero de corazón bondadoso. Hasta salvan al mundo en sus ratos libres...

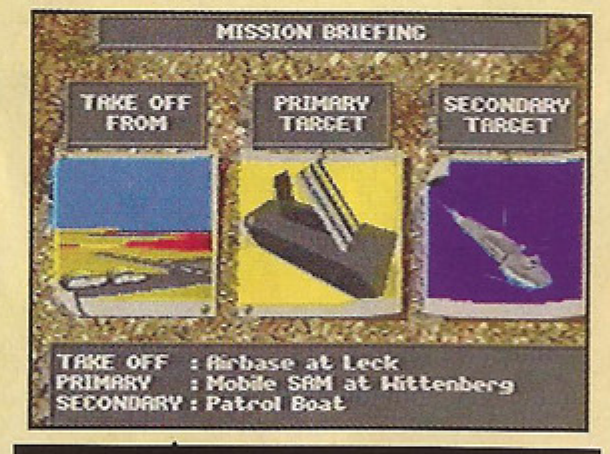


Los simuladores pueden ser muy divertidos. Pero siempre que tengan una buena definición de imagen para que el piloto sepa dónde se encuentra su avión en el juego. No es esto lo que ocurre en el F 15 - Strike Eagle II, un game de MicroProse para Mega Drive que te dejará más perdido que cachorro en día de mudanza. Las imágenes tienen una definición horrible y, en ciertos momentos, no aparece nada en la pantalla que dé indicación del movimiento del avión. ¡Es una absoluta falta de detalles! Pero si te gustan los desafíos, fingí que fuiste alcanzado por un gas venenoso y no conseguís ver bien. ¡Sólo así te vas a divertir!

El game es para un jugador solo y tiene cuatro niveles de dificultad: Rookie (fácil), Pilot (un desafío "más realista"), Veteran (para quien quiere un juego serio) y Ace (para los campeones). Podés elegir el lugar de las batallas entre Libia, Golfo Pérsico, Vietnam, Oriente Medio, Europa o Unión Soviética, o seguir la secuencia natural del juego. Al final de cada fase, ganás un password.



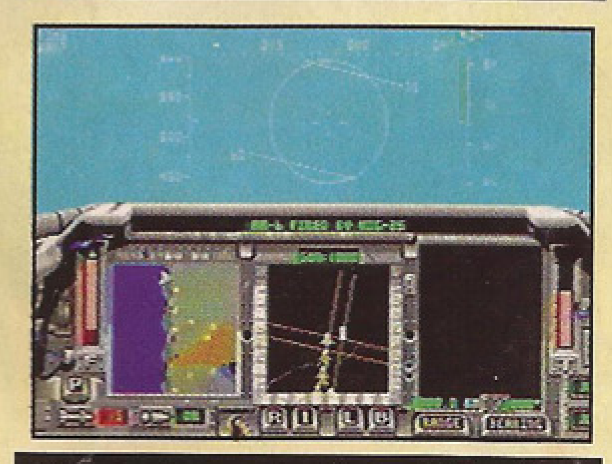
En el panel de control, además de ubicarte en el mapa, ves tus misiles y bombas; en el centro, tu posición; a la derecha, qué enemigo vas a enfrentar.



Antes de cada batalla recibís una misión mostrando los blancos principales y secundarios y sugiriendo rutas diferentes de ataque.



Vos combatís contra viejos enemigos de los EE.UU.: URSS (Nordkapp), Vietnam y Europa, y algunos recientes como Irak, Libia y Oriente Medio.



Si sos alcanzado, la pantalla tiembla. Cuando el avión da un looping, desaparecen todas las imágenes.

COMANDOS

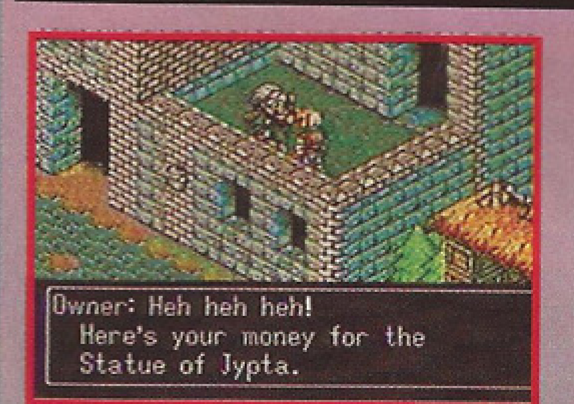
A	Selecciona/cambia el blanco
B	Selecciona el arma
C	Tira
Direccional	Orienta el avión

F 15 - STRIKE EAGLE II / MicroProse			
Simulador			1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



Nigel es un gnomo que vive en el bosque. Después de un año de trabajo arduo, todo lo que él quiere es disfrutar de sus vacaciones. Sus planes cambian cuando surge la posibilidad de encontrar el valioso tesoro perdido del Rey Nole. Como los gnomos son locos por los tesoros, Nigel no rechaza la oportunidad de conseguir muchas monedas de oro.

Landstalker es un RPG muy bueno. Tiene 16 Mega y permite la grabación de hasta cuatro partidos diferentes. Los gráficos siguen el patrón RPG, pero cuentan con un colorido raramente visto en juegos del género. El sonido es una grata sorpresa: no molesta. Entrá en el universo mágico de este game que presentó Sega en la Navidad pasada. Y no te olvides: lo importante es revisar todos los rincones de la pantalla. ¡Buena aventura, gnomo!



¡Qué trabajador! Nigel recibió su recompensa por haber conseguido la Estatua de Jypta. Y se entera del tesoro del Rey Nole. ¡Líos a la vista!



Cambiá algunas ideas con los que te rodean para saber informaciones importantes. Sólo tenés que apretar A o C para oír lo que tienen que decirte.



Los baúles esconden ítems en su interior. Quedate delante del arca y apretá A o C para descubrir lo que existe adentro.

¡Sorpresa! Al pisar estos bloquecitos de alfalfa, una enorme bola de hierro se lanzará detrás tuyo. Corré delante y caé. Te espera un paseo en balsa.

COMANDOS

A	Arma
B	Salto
C	Arma
START	Accede pantalla de ítems

LANDSTALKER/Sega			
RPG	16 Mega		1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

REN & STIMPY'S SHOW
STIMPY'S INVENTION/Sega
Aventura · 8 Mega · 1 ó 2 jugadores
GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

STIMPY'S INVENTION

Megamaníacos, aparece otro jueguito simpático para vos: Stimpy's Invention. El game es divertido, con muy buena onda y con dos animalitos cómicos que nunca se despegan: Ren, el flaquito, y Stimpy, el más grandote. Stimpy inventó un chirimbolo que transforma cualquier basura doméstica en deliciosas golosinas. Pero, en el momento de la demostración, la invención explotó, esparciendo sus extraños componentes por todas partes.

Detrás de las Piezas

Jugando solo o en pareja, vos encarnás a uno de los héroes caninos y tenés que encontrar las piezas de la máquina, montarlas y después desconectarla. Todo eso en seis fases recopadas, coloridas y de buen gusto gráfico. Los dibujos y las pantallas de Stimpy's Invention recuerdan mucho a Chester Cheetah.

Te revelamos el game hasta el final. Aquí van los passwords de las primeras fases y detalles de las fases finales.

PASSWORDS

Fase 2 - 8BZ0000 0DJF2WY
Fase 3 - 8G00003GU0J2WX
Fase 4 - 8910008 M0042WP
Fase 5 - 892000F 6P012WR

TRAVESURAS DE LOS PERSONAJES

Ren y Stimpy preparan un montón de travesuras. Fijate lo que hacen estos dos.

STIMPY

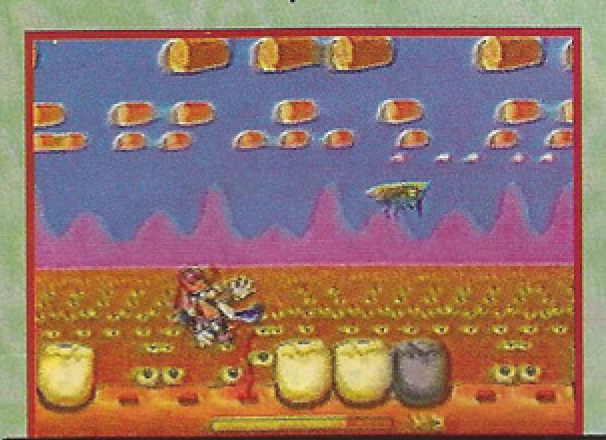
A apretado + Direccional - Correr
C - Salto
A - Supersalto
↑ + A - Apretar a Ren hasta que eructe
↓ + A - Usara Ren como pala
B - Búmerang
↑ + B - Tirar a Ren hacia arriba
↓ + B - Girar a Ren con un martillo
↑ + C - Usar a Ren como hélice y volar
C + B - Tohallazo

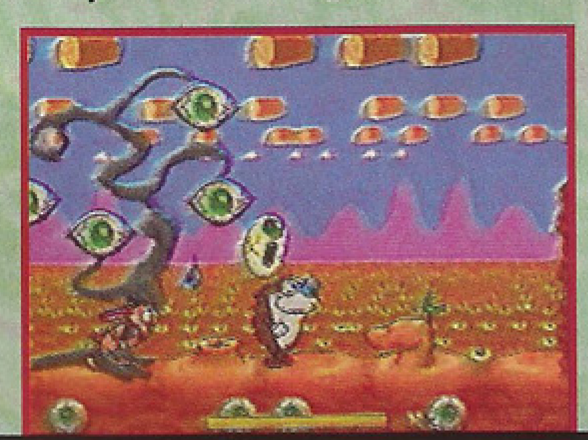
REN

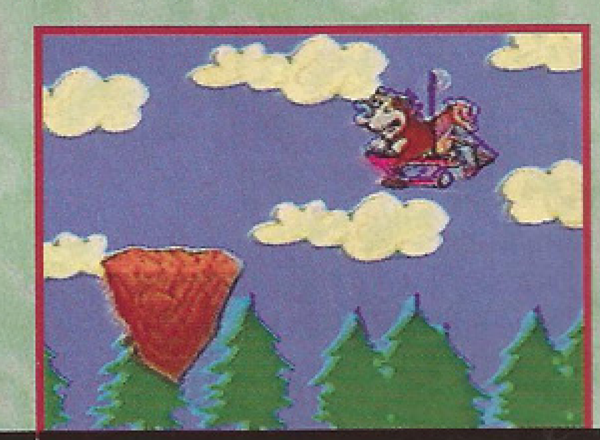
A apretado + Direccional - Correr
C - Salto
A - Ir montado en Stimpy y saltar en los enemigos
↑ + A - Dar cachetada en la cara de Stimpy y gritar "Stupid!"
↓ + A - Usar a Stimpy como trituradora de piedras
B - Apretar la barriga de Stimpy para hacerlo escupir
↑ + B - Arrojar nariz de Stimpy
↓ + B - Rodar a Stimpy como bola de boliche
↑ + C - Volar usando a Stimpy como cohete
C + B - Atacar con matamosquitos

FASE 5 - THE OUTDOORS

¡Fase recontra loca! Tu objetivo es conseguir una antena en el final de la etapa.

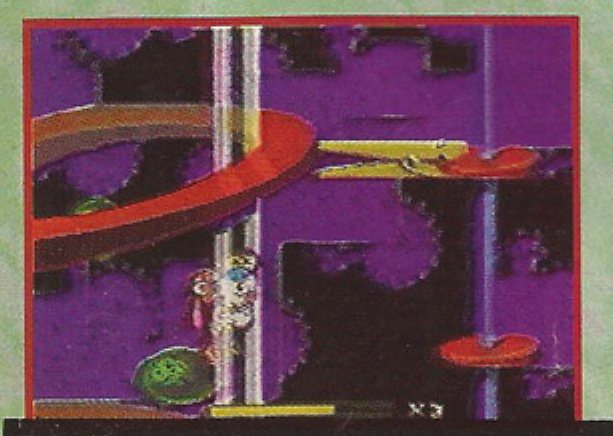

Cuidado con los tentáculos que salen de los agujeros en la encía.


Tomá impulso en este dedo para juntar ítems en lo alto de la pantalla.


Subite a esta bicicleta aérea: para pedalear, apretá A, B o C y movete usando el Direccional.

FASE 6 - DENTRO DE LA MAQUINA

Tu misión en esta fase es desconectar la máquina que montaste. Para esto, tenés que dar un gran paseo por dentro de la maquinota.


Andá montado en estas burbujas verdes para subir, pero mantenete saltando para que no revienten.


Subite en estas lámparas, pero esperá que las mismas se apaguen.



Colocá las cuatro llaves en la posición "OFF" pero tené cuidado con los choques eléctricos.


ITEMS

- **Helado** - aumenta energía
- **Potecito** - aumenta energía
- **Bolsa de dinero** - vale 1.000 puntos
- **Lata de gaseosa** - vale 2.000 puntos

STREET FIGHTER II: SCE

5 estrellas en el modo Champion - Para jugar con mayor rapidez en el modo Champion Edition, esperá hasta que la peliculita de la apertura se apague y aparezca la pantalla negra escrita "Street Fighter II". Ahí, apretá rápidamente ↓, Z, ↑, X, A, Y, B, y C, si tenés un joystick de seis botones. Si tenés uno de tres botones, apretá rápidamente ↓, C, ↑, A, A, B, B, y C. En los dos casos, vos oirás la voz de Zangief y aparecerá la pantalla del título. Elegí "Champion" y seleccioná las cinco estrellas en la derecha.

ROLLING THUNDER 3

Jugar con Helen - Con este código podrás jugar con la heroína Helen, en este juego genial. En la pantalla del título, da acceso a la opción Password y escribí GREED en los códigos. Ahí volvé a la pantalla del título y comenzá el juego.

GENERAL CHAOS

Ganá el juego con un lanzador - Elegí un pelotón que tenga un lanzador ("Chucker") y hacé que tire una granada contra el oponente durante el juego. Mientras la misma esté en el aire, apretá Start para pausar: la granada continuará volando hasta alcanzar al enemigo "congelado". Destruí el equipo entero así.

CD SILPHEED

Recargar escudo - Durante la peliculita de apertura, tomá el joystick 1 y apretá → ←, A, → ↑, C, B, ↓ ←, B, A, ↑ y Start. Comenzá tu juego normalmente y, cuando el escudo estuviera débil, apretá A repetidas veces en el joystick 2 para recargarlo.



Mad Dog McCree, el gran éxito en Arcade, finalmente aparece para la muchachada de Sega CD para una sesión de acción con todo. La historia y los villanos del juego son exactamente igual. Por eso, quien ya está hecho un campeón en Arcade, va a detonar todo en esta versión. Si vos nunca jugaste este game antes, vas a tener dificultad con algunas pantallas. Desgraciadamente, la softhouse American Laser Games se estrenó mal en Sega CD y no consiguió transferir con éxito todas las imágenes del Arcade. ¡En compensación, el sonido, desafío y diversión están copadísimos!

Tiros y Más Tiros

Podés jugar con una o dos personas, usando joysticks o pistolas. La historia del game es la siguiente: Mad Dog McCree y su banda tomaron un pueblito y mantienen a la bonita hija del comisario como rehén. Vos sos un forastero bueno para el gatillo y tenés que liberar al sheriff, preso en la comisaría, para reventar a los malhechores y rescatar a la niña. Existe una secuencia correcta para eliminar a los enemigos y pasar cada fase. Si le tomás la mano, todo se vuelve fácil.

Esa secuencia es igual a la del Arcade; por eso, podés practicar en tu casa y después lucirte en los Arcades!

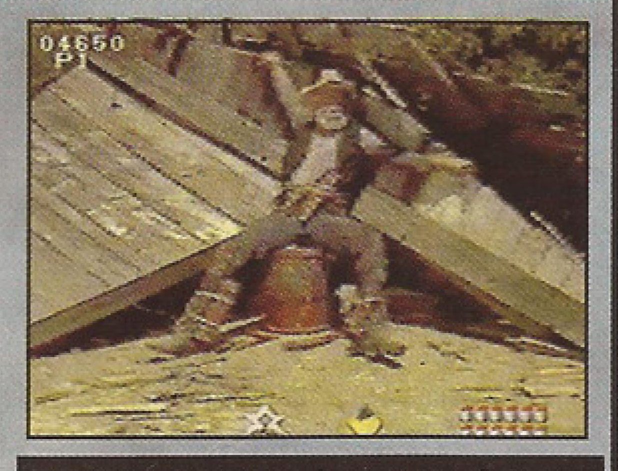
MAD DOG McCREE / American Laser Games

Tiro — Sega CD — 1 ó 2 jugadores





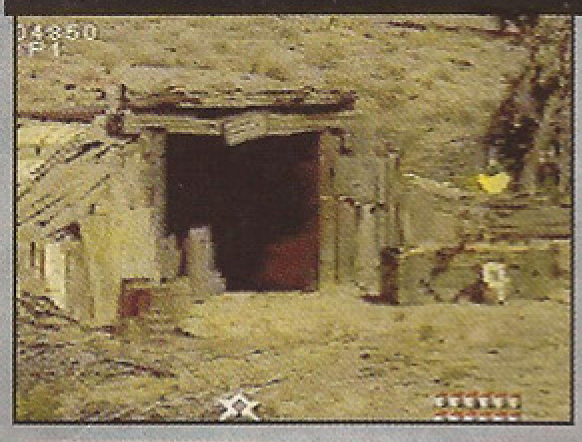
Reventá primero a los hombres en pie, después los de la mesa y, en el final, a uno en el fondo del bar.



Mad Dog quiere hacer explotar al viejito. Tirá contra la mecha entre sus piernas.



Mantené la mira sobre las estrellas y, cuando está cargada, tirá enseguida. ¡El villano puede levantarse; ...¡Ojo!



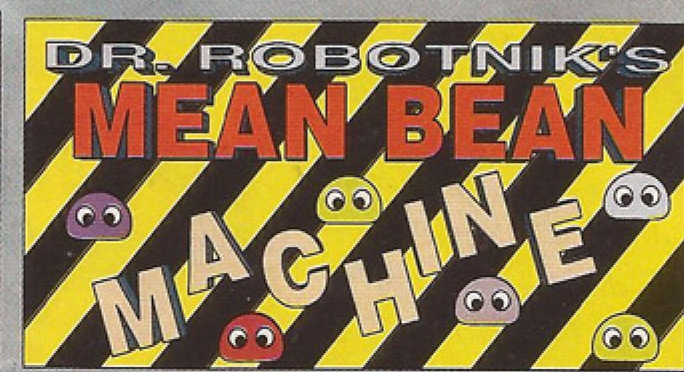
Tirá a la linterna y enseguida a la olla para recibir el mapa de la mina.



El primero en salir es un rehén. Ahí adentro, tirale al tipo detrás de la mesa cuando se levanta sin el rehén.

LAS CABEZAS DE VACA Y LAS ESCUPIDERAS DAN MUNICIONES Y BOLAS EXTRAS

COMANDOS	
A	Tira
B (sujetando)	Hace a la mira avanzar más rápido
C (sujetando)	Hace a la mira andar ultra rápido



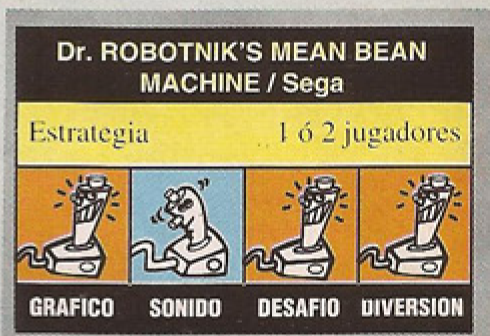
Después de un festival de Sonics, Sega trae un cartucho con el archienemigo del puercoespín. Exactamente. El malvado Dr. Robotnik ganó un game. Pero en esta trama no está tratando de destruir el bosque de Sonic, ni raptar a sus amigos. El Dr. Robotnik creó una máquina muy extraña que tira porotitos de colores y es controlada por robots. ¿Qué quieren ellos? ¡Derrotarte! El juego tiene el ritmo de Columns, sólo que las piezas son porotos. El tema es agruparlo de cuatro en cuatro, o más, y por colores, para eliminarlos. Probá tu rapidez y coordinación acorralando a estos porotitos zafados.

Modos de Juego

Vos podés jorobar a los porotos de tres modos: Scennario, donde jugás con el robot del Dr. Robotnik en varias etapas; el Versus, para jugar con un amigo, y el Exercise, para entrenar bastante. Nosotros encaramos el modo Scennario.

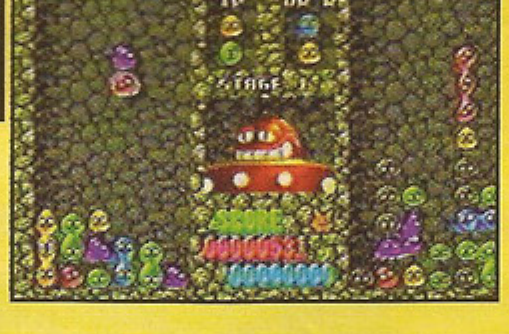
Dr. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE / Sega

Estrategia — 1 ó 2 jugadores



Stage 1

El robot de la etapa aparece en el centro de la pantalla. Mantené el ojo en los marcadores y andá dejando caer.





Cuando vencés, recibís una password.

Stage 2

La bola brillante libera porotos transparentes que son lanzados a la pantalla del adversario si hacés una secuencia de eliminación.





El robot cambia de expresión cuando pierde. Esa secuencia lo reventó evidentemente. ¡Mirá la cara de desesperación que pone!

Stage 3

El grado de dificultad puede cambiar, pero el ritmo es el mismo. ¡Tenés que ser rápido!





El juego está duro. Por ahora, prevalece el empate. El robot se rasca la cabeza.




SEGA GAMELAND S.A. SEGA



BRAM STOKER'S Dracula

Esta presentación está un poco atrasada, pero todavía es válida. Seis meses después de ser presentado para SNES, Bram Stoker's Dracula aparece para el Mega Drive, simplemente igualito al Drácula de Nintendo: un juego de aventura bueno, aunque tiene muy poco de la famosa película de Francis Ford Coppola. El tema del game es recorrer fases que son casi laberintos, reventando criaturas terroríficas y juntando armas e ítems re-buenos. Tu misión es acabar con Drácula.

ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

DESAFIO POBRECITO

¡Bram Stoker's Dracula tiene un desafío bastante poca cosa! Los jefes de la fases son decepcionantes: mueren con mucha facilidad. En todas las fases, tenés que encontrar la salida. Pero es re-fácil: una flechita aparece todo el tiempo en lo alto de la pantalla, indicando el camino. El sonido es bastante interesante. En fin, el game puede agradar a los fans de juegos de acción, excepto a los más exigentes. ¡Probalo!



	Vida extra		Hace un estrago groso
	Recarga energía		Arma de poco alcance
	Da tiros fuertes		Da tiros débiles

ESTE GAME TIENE TRES NIVELES DE DIFICULTAD: TRAINER, NORMAL Y HARD. SE PUEDEN ELEGIR VIDAS (TRES A SEIS) Y ENERGIA (TRES A CINCO)



En todas las fases, encontrá al médico de sombrero y sobretodo: te dice cuál arma está disponible en la pantalla en la que vos estás.



En la fase 2, tomá la perla de las garras de la estatua para abrir un pasaje secreto en el último piso de esta pantalla.



Todavía en la fase 2, saltá en esta pared y encontrá el pasaje secreto que va a dar en un ítem que recarga tu energía.



Cuando las tres vampiras aparecen, salí corriendo a mil por hora. Pero tené cuidado con los agujeros. ¡Caíste... fuiste!



Jefe de la fase 2: es el Drácula viejo, que suelta un brillo antes de mandar un terrible rayo. ¡Saltá y golpeá!



En la fase 3, da un espadazo en la cuerda de esta pesa...

... para abrir este pasaje en el suelo del primer piso. Ahí, saltás del primer balcón hasta la pared, donde hay otro pasaje secreto que va a dar en una vida extra.



Jefe de la fase 3: quedate en el ángulo izquierdo para reventar este Drácula de galera.




Acertá un golpe en esta palanca de la cuarta fase y abrí otro pasaje secreto.

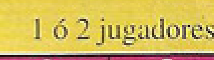


COMANDOS

A	Dar espadazo
B	Saltar
C	Usar otras armas
↑	Entrar en puertas
↓	Tomar ítem

SUGERENCIA: JUGA CON CUATRO VIDAS Y CINCO PUNTOS DE ENERGIA

TOEJAM & EARL IN PANIC ON FUNKOTRON / Sega	
Aventura	1 ó 2 jugadores



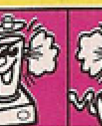
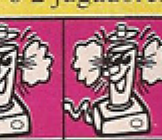
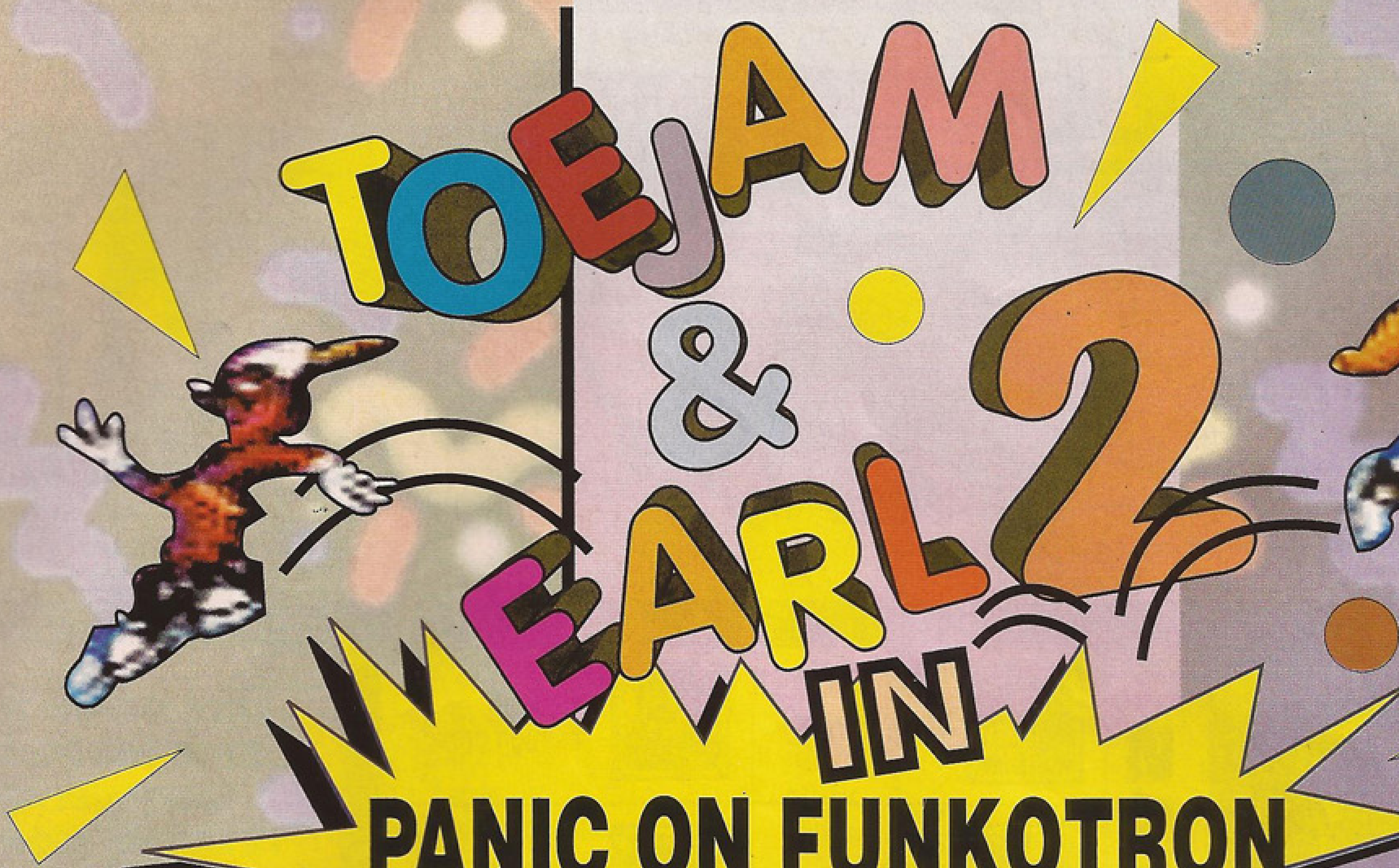



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

ILUSTRACION ELECTRONICA: TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES



PANIC ON FUNKOTRON

LA PAREJA DE "FUNKEROS" MAS LOCA DEL UNIVERSO ESTA DE VUELTA: TOEJAM & EARL APARECEN EN LA SEGUNDA VERSION DANDO UNA GOLEADA A LA PRIMERA. TOEJAM & EARL IN PANIC OF FUNKOTRON ESTAN GENIALES, CON GRAFICOS ALUCINANTES, MUSICA Y EFECTOS SONOROS REBUENOS. LA MISION DE LOS DOS ALIENIGENAS BAILARINES ES EXPULSAR A TODOS LOS HUMANOS QUE INVADIERON EL PLANETA FUNKOTRON. PARA CONSEGUIR ESO, VAS A TENER QUE EXPLORAR TODO Y ENCONTRARTE CON SITUACIONES BASTANTE COMICAS. ¡TENES QUE VER ESTE CARTUCHO! ES BASTANTE MENOS COMPLICADO QUE EL PRIMER TOEJAM & EARL (QUE ERA BASTANTE PESADO, POR DECIRLO ASI). UNA PRESENTACION GENIAL DE SEGA.

Poderes Especiales

FUNK SCAN

Descubrí lo que está escondido detrás de las cosas en la pantalla. Gastando un punto de funk.

PANIC BUTTON

Reventá a todo el mundo en la pantalla por tiempo limitado, gastando un punto de panic.

FUNK VACUUM

Absorvé a todos los humanos cercanos hacia una aspiradora, eliminándolos. Gastando un punto de funk vacuum.



Apretá Start y usá uno de los poderes disponibles en el menú.



El funk scan es copado porque es un verdadero "rayo X" de la pantalla. Pero no abuses mucho de él porque es limitado.

10.000 PUNTOS VALEN UNA VIDA EXTRA

COMANDOS

A	Teletransportación/shaka/funk scan
B	Salto/Boom/panic button
C	Tirar frasquito/clap/funk vacuum
↑	Entrar en puerta/apretar botón/ revisar matorrales/golpear árboles

PASSWORDS

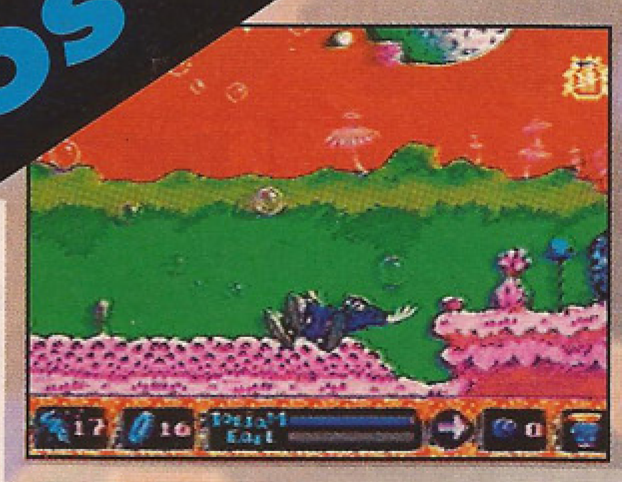
FASE 3	V0d4EEAyM183
FASE 5	Pj-4E1LØRj92

ITEMS

Helado, Torta y Hamburguesa	Aumentan la energía
Regalo	Esconde fichas, funks, puntos y poderes especiales
Puerta en el cielo	Da pasaje a la fase de bonus
Tacho de basura y Neumático	Si te aciertan, disminuyen la energía
Reloj	Aumenta tu tiempo en la fase de bonus
Relámpago	Aumenta tu velocidad en la fase de bonus
Agujero	Encierra la fase de bonus
Bandera	Marca pantalla

ENCONTRAR REGALOS

El tema del game es pasársela explorando matorrales y árboles todo el tiempo, con la expectativa de encontrar regalos y otros ítems re-locos. Pero tené cuidado con los tachos de basura y los neumáticos. Para terminar las fases, tenés que encontrar a todos los humanos escondidos y mandarlos de vuelta a la Tierra en un cohete.



Tomá impulso en gelatinas como ésta para dar saltos cada vez más altos.



Los perros de la "madame" son más molestos que mosca de heladería.



Al comienzo de la fase 3, usá una ficha y hacé acrobacias en la cama de gelatina. Si al jurado le gusta, ganás funks.



Cuidado con el turista, uno de los más terribles terráqueos del juego. El "flash" de la máquina fotográfica quita mucha energía.



Debajo del agua no te quedes paveando, porque tu aliento es limitado. Pero, para tomar más aire, tomá un pez gordinflón, dándole un beso.

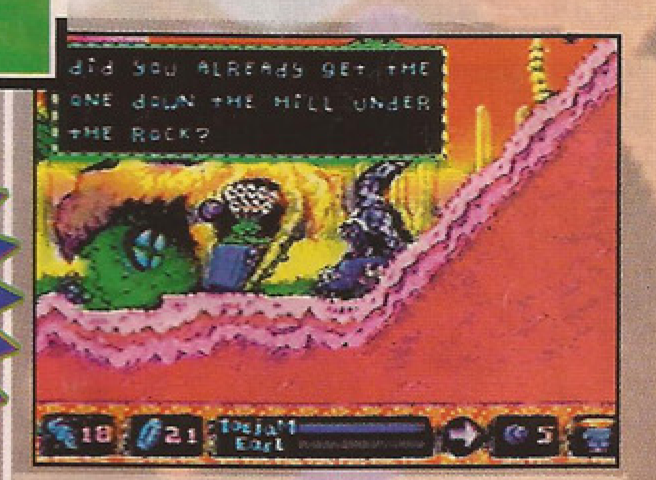


Abrí las tapas de las alcantarillas donde pueden existir ítems o humanos escondidos.




Colocá una ficha, imitá los pasos de funk del alienígena y ganá premios.

LA FLECHA EN EL PANEL INFERIOR INDICA LA DIRECCION DE LOS HUMANOS. CUANDO LA FLECHA ESTA VERDE, INDICA LA SALIDA DE LA FASE.



Golpeá puerta a puerta buscando información. Basta con tocar la campanilla.

FASE DE BONUS

Trae montones. La fase de bonus sirve para que juntes puntos e ítems a montones. Disminuí tu tamaño al pasar por rayos y pasajes hacia las fases normales, apretando cualquier botón del joystick.

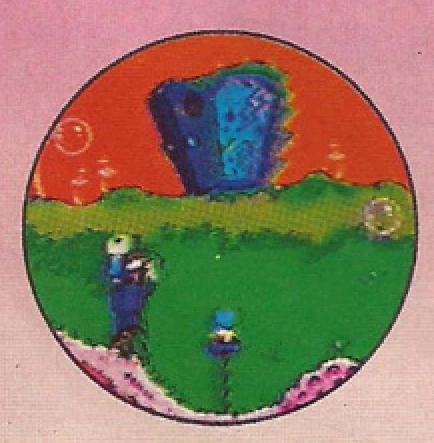
Intentá mantenerte en pie sobre las burbujas, dando toques hacia el lado opuesto al que vos te desequilibrás.




Dentro de la caverna, apretá el botón "press" para apagar las llamas.



Entrá en este pasaje secreto indicado por el cartel y juntá más puntos.

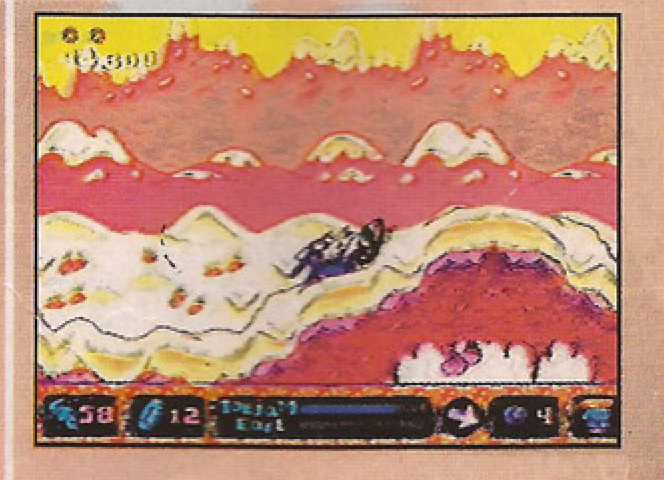


Algunas puertas hacia la fase de bonus pueden aparecer si vos colocás una ficha en un parquímetro.

Apretá rápido los botones con reloj, si no desaparecen y no vuelven más.



En el bosque florido, matá a la bruja para librarte de la fase 2.

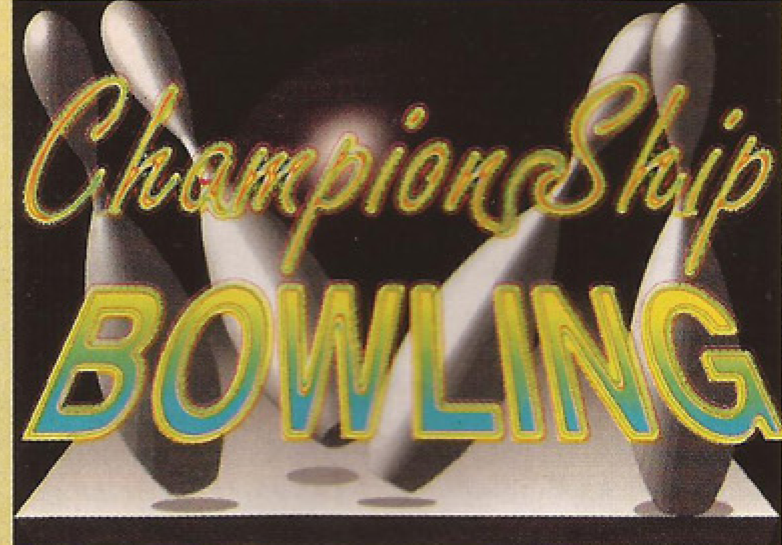


En la fase 4 predomina la nieve: ¡cuidado con resbalarte!

CADA TELETRANSPORTACION GASTA UN PUNTO DE FUNK

ELEGI EL NIVEL DE DIFICULTAD DESDE EL MAS FACIL (FAST) AL MAS DIFICIL (CHANGE)





Muchachada que se copa con los programas fáciles y divertidos: ¿qué les parece jugar bowling en casa, eh?

Pues sucede que Championship Bowling es un game que simula lindos partidos de bolos en tu televisor. Se puede jugar sin cansancio porque este juego es ideal para relajarse, perfecto para quien no tiene ganas de enfrentar jefazos de fase o de tener que aprender de memoria comandos de golpes re-difíciles. Y lo mejor: pueden jugar hasta cuatro jugadores simultáneos, pero sólo en el modo Normal Game. Te damos algunas mañas.

Buena Puntería

Lo más importante de este game es tener una puntería genial para derribar la mayor cantidad de palos en el menor número de intentos. Comenzá eligiendo la posición del cursor.



Después elegí la posición de la bola en el SPIN...

...el punto correcto para la flechita cerca de los palos...

...y, por último, la velocidad de la bola en este intento. ¡Ufa!

TUS JUGADORES

Elegí uno de ellos y tratá de juntar varios strikes, derribando todos los palos de una sola jugada. Detalle: se puede jugar con dos personajes iguales.

MARK	Es un buen jugador, pero tiene muy mal genio.
LINDA	Es la más delicada en los lanzamientos.
LEROY	¡Es un animal! Arroja las bolas con mucha fuerza
DANA	Es la mejor y más experta. Es la única zurda.

COMANDOS

B - Muestra el cartel.
C - Fija posiciones del cursor, de la flechita en el SPIN y de la flechita cerca de los palos/ determina la velocidad de la bola.

EN EL MODO SPARE GAME, VOS SOLO DERRIBAS 2 A 3 PALOS POR INTENTO. EN EL BONUS GAME, ALGUNOS PALOS VALEN MAS PUNTOS QUE LO NORMAL.

TOP TEN · SIN TELEFONO

TOP TEN ACTION GAMES SIN TELEFONO

Nombre y apellido: ....

.... Edad: ....

Dirección: ....

....

Localidad: ....

.... C.P.: .... Tel: ....

Provincia: ....

Juego preferido: ....

Para la consola

☐ Nintendo ☐ Master ☐ Family ☐ PC ☐ Super Nes ☐ Mega Drive ☐ G. Boy ☐ G. Gear

Los participantes de este Top Ten entrarán en el sorteo de los obsequios junto a los que emitieron su voto telefónicamente

Para los Gamemaníacos que no pueden comunicarse telefónicamente.

Cortá o fotocopiá el cupón y mandalo a :

TOP TEN Action Games
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24 - 2º piso of. 4
(1029) Capital

DRAGON'S LAIR / Ready Soft e Epicenter
Acción | Sega CD | 1 jugador





GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



En cualquier consola, Dragon's Lair ya es un clásico. Y ahora llegó el turno del Sega CD, con una versión que sigue los mismos patrones de las presentadas para Amiga, PC y 3DO. Vos comandás a un guerrero medieval que se mete en miles de situaciones de peligro, en un game que usa gráficos tipo dibujo animado. A medida que tu héroe va pasando los obstáculos, vos tenés que aprenderte el orden de los comandos utilizados. Eso sigue hasta el final del juego, en el que vos enfrentás a un dragón horripilante para salvar a una linda muchacha que vale todo ese esfuerzo.

COMANDOS

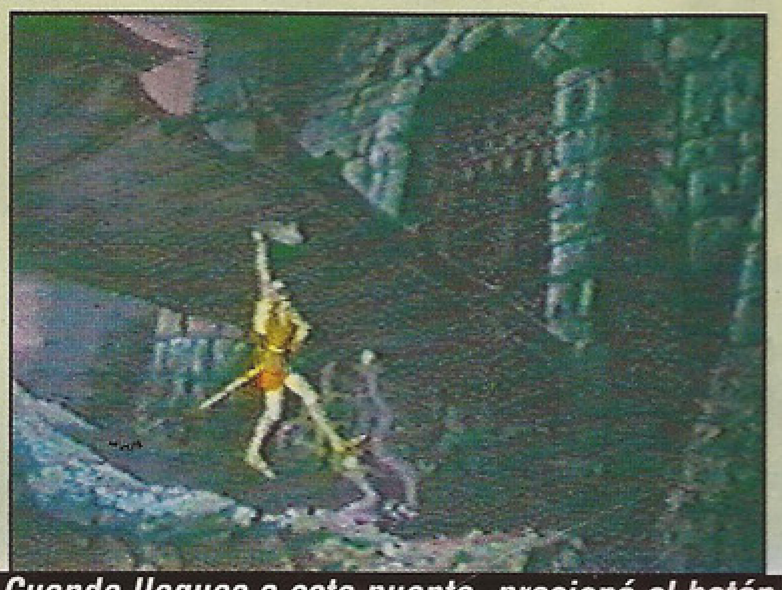
B	Dar espadazo
↑	Saltar/entrar en puerta al frente o en el techo
→	Andar, entrar en puerta o saltar agujeros a la derecha
↓	Agacharse/andar o saltar hacia atrás
←	Andar, entrar en puerta o saltar agujeros a la izquierda

¡LA RESPUESTA A LOS COMANDOS DEL JOYSTICK NO ES DE LAS MEJORES!

DE MEMORIA

Aquí van las secuencias de movimientos de algunas fases. Concentrate, porque lo importante es dar el comando justo en el momento adecuado. Conservá la calma...

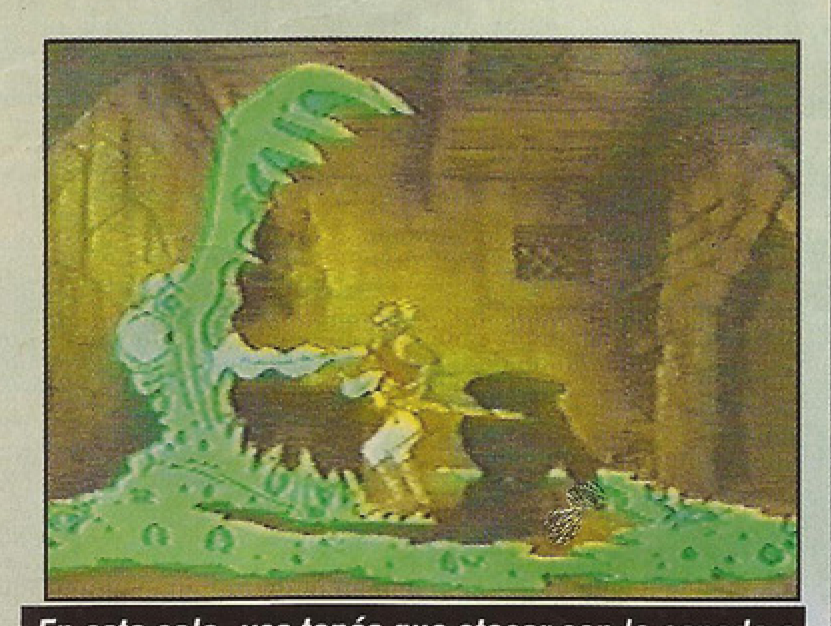
ATENCION A TODO LO QUE APARECE EN LA PANTALLA: LOS PUNTOS QUE BRILLAN DAN INDICACIONES DE MOVIMIENTO



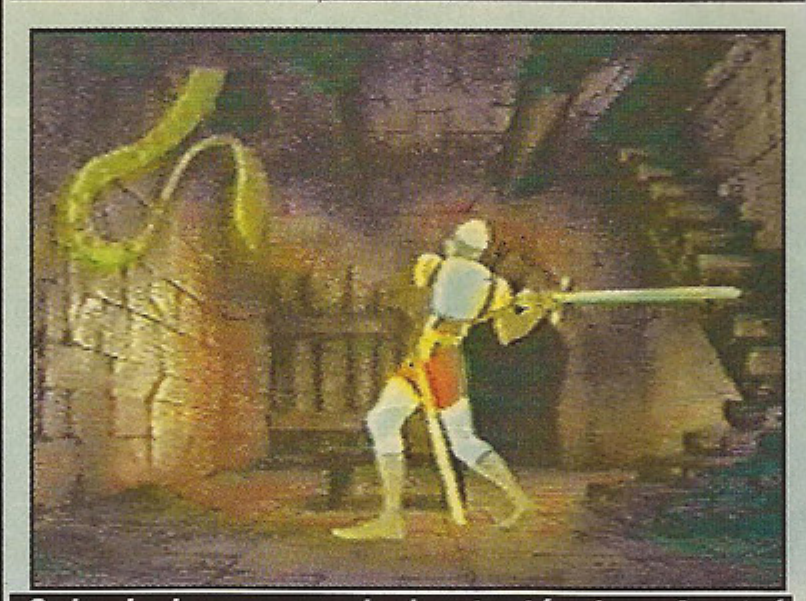
Cuando llegues a este puente, presioná el botón B y ↑ al caer en el agujero.



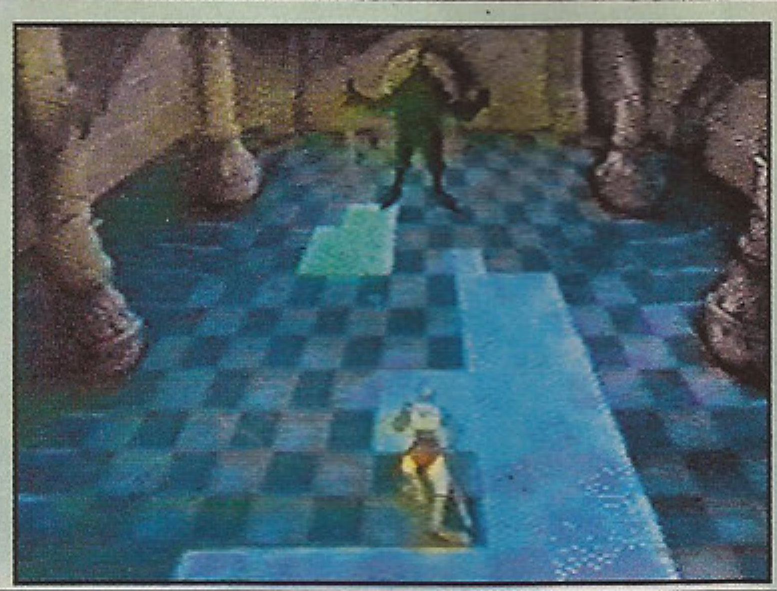
Al abrirse o cerrarse la puerta derecha, huí apretando → en ese instante, antes que las piedras caigan



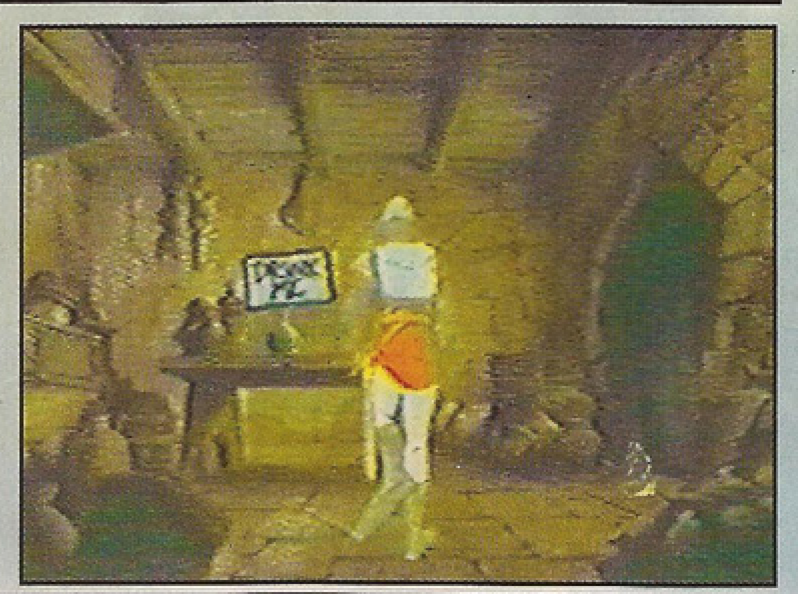
En esta sala, vos tenés que atacar con la espada a este monstruito muy loco. Con cuidado.



Sala de la mesa y de los tentáculos. Avanzá reventando B, ↑ → ↓ ← y ↑



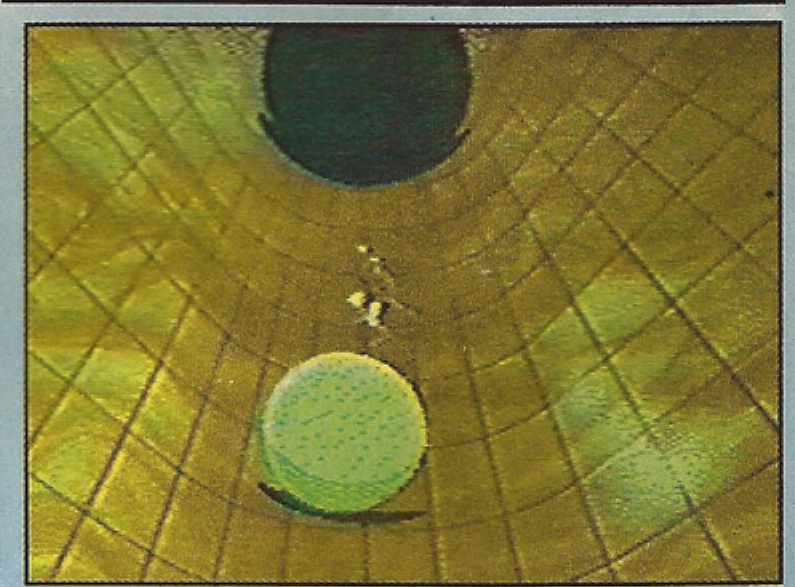
Sala de los pisos eléctricos: ← → ↑ → ← → ← y B varias veces.



Sala del cartel "Drink me": al ver abrirse la puerta, apretá →



Sala de las serpientes: B, B, y ↑ al estirarse la cuerda con el cráneo colgado.



Secuencia de bolas: al aparecer la animación de la foto, esperá que pase la bola menor y presioná ↓. Esta escena se repetirá 5 veces más, sólo que con otros colores. En la última, la violeta, apretá ↑

La mejor opción en 16 bit

NUEVA SONGA



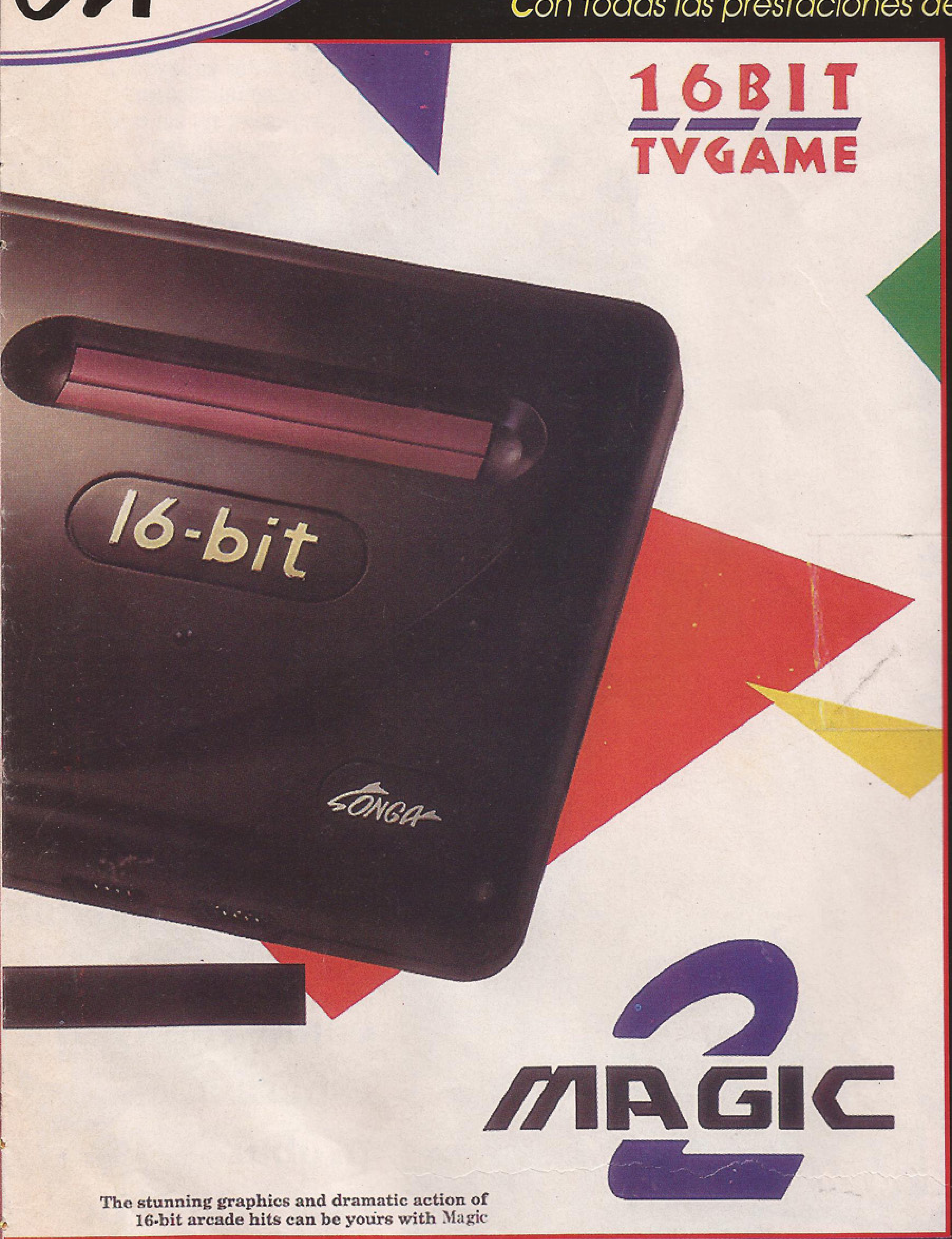
NO ES CARA, PERO ES MEJOR

Distribución Oficial en Argentina por:

Songa es una marca registra

SHOPPING GAME	CASA LIN'S	OLI-NAV
AV. RIVADAVIA 2988 - AV. SAENZ 935 CAP.	PASTEUR 532 CAP.	AYACUCHO 539 CAP.
UNI VIDEO	DIG BA	CASA PELUSA
AV. RIVADAVIA 2752 CAP.	E. FERMI 2873 (HAEDO) BS. AS.	SANTA ROSA 54 (CORDOBA)
THE BEST GAMES	CALLE 7 Nº164 (LA PLATA)	WINTER HOGAR
SAN LUIS 1052 (ROSARIO)	LA CARTUCHERA S.R.L.	CORDOBA 902 (ROSARIO)
CASA LIN'S	PASTEUR 274 CAP.	CASA TAIPEI
ESMERALDA 491 CAP.	FLORIDA 18 CAP.	SAN MARTIN 954 (CHUBUT)

Procesador 16 bit.
Totalmente compatible con cartuchos de cualquier pais
Binorma: PAL-N y NTSC (switchable)
Provisto de 2 joysticks de 6 botones reales para juegos especiales.
Conectables a CD-ROM.
Con todas las prestaciones de una Megadrive.



NO ES CARA, PERO ES MEJOR

en Corea, Taiwán y Argentina.

TUTTI FRUTI
FLORIDA 486 CAP.
NEW MUNDO COLOR
ECHEVERRIA 3069 CAP.
PACHI
ESTACION ONCE LOCAL 71 CAP.
NOGUERA 970 S. ANT. DE PADUA BS. AS.

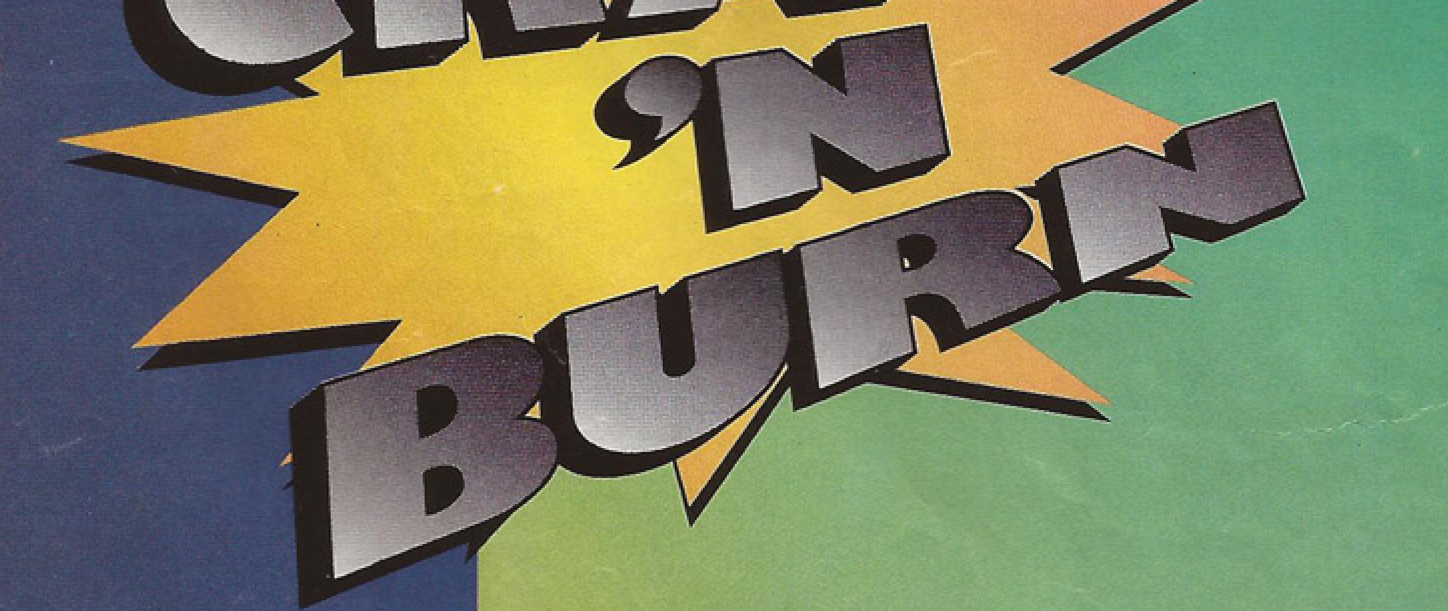
THE BEST BROS
SAN MARTIN 816 - GRAL VICTORIO MALL
LOCAL 3 (ROSARIO)
AUDIO ORO S.R.L.
AV. PUEYRREDON 457 CAP.
IMPORTADOR LIBERTAD
LIBERTAD 221 CAP.

BRODWAY
PASTEUR 312
ESTACION JUGUETE
CORRIENTES 2345 CAP.

CON EL PROXIMO NUMERO...

STAR TREK

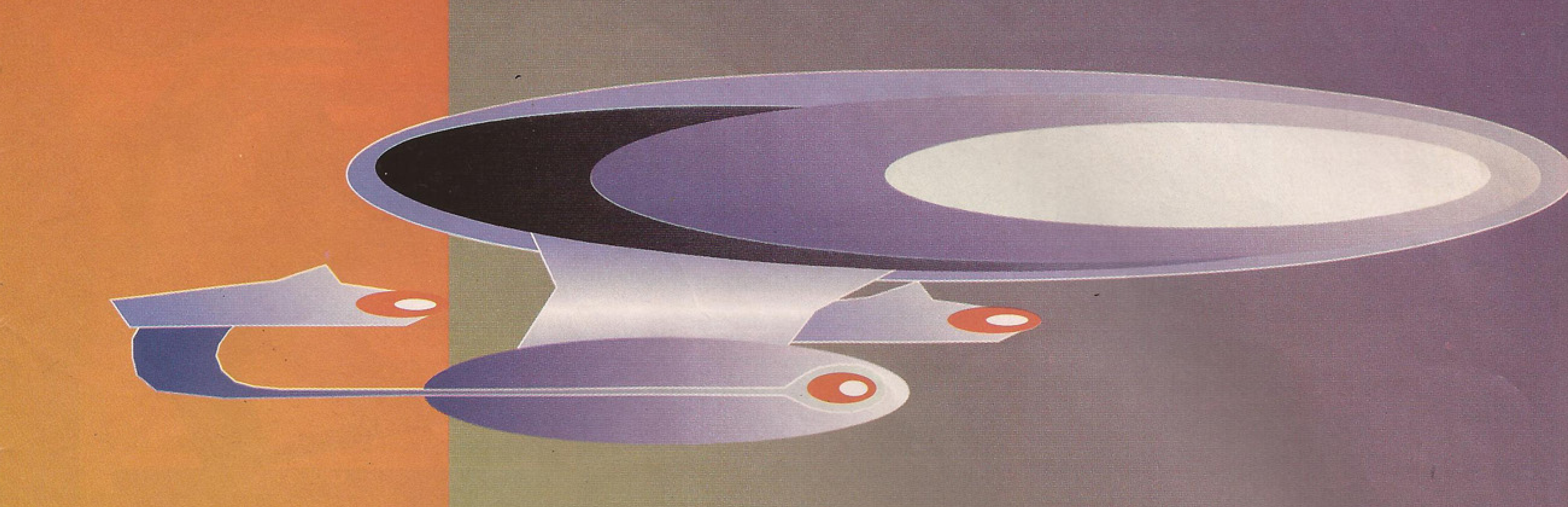
ES COMO UN ARCADE EN CASA, ES SALVAJE, DE ALTA JUGABILIDAD, GRAFICOS INCREIBLES Y MUCHA DIVERSION. **3DO** UN GAME ARRASADOR



TOMCAT ALLEY

Si a vos te gustan las películas como Top Gun esperá a probar esta delicia de simulador que simplemente es el mejor de todos los tiempos.

...



THE NEXT GENERATION

La Nueva Generación continúa la hazaña iniciada por el Capitán Kirk hace 25 años

Prepara tus dedos

THE NINJA WARRIORS

para viv
un enfrentamien
con terribles bandidos e
gráficos fantásticos de brutalidad únic

VAS A VER LAS ESTRELLAS

FORMULA ONE

ILUSTRACION ELECTRONICA: TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

¡Arriba, vamos! ¡Es hora de emociones y velocidades escalofriantes! Las softwarehouses Tengen y Domark presentaron para Mega Drive el genial Formula One: un juego de 8 Mega con sonidos y gráficos copados. Como el game es hasta para 2 jugadores, podés desafiar a ese amigo tuyo que gusta competir. Vos corrés contra los 15 mayores pilotos del mundo.

Elegí y Turbiná

El game tiene doce pistas diferentes, contra las dieciséis de los campeonatos reales de F-1. La secuencia y el número de GPs en un campeonato pueden ser cambiados a gusto. Podés elegir entre un auto normal o turbo, que es más veloz y difícil de controlar; cambio automático o manual; neumáticos blandos, medianos o duros y tres alturas para los alerones traseros. Un buen desempeño en el campeonato depende, en gran parte, de un armado correcto de tu auto para cada tipo de pista. El game tiene buena jugabilidad, aunque los comandos a veces fallen en los momentos más inoportunos. Hay algunas cosas surrealistas: en la mayoría de las curvas, si entrás con todo, sin disminuir la marcha, no pasa nada. ¡Pero el juego es divertido y, también, no es ninguna pavada!

COMANDOS

- **A** - Acelera
- **B** - Frena
- **C** - Cambia neumático en el box
- **↑ ó ↓** - Aumenta o disminuye la marcha en el control manual

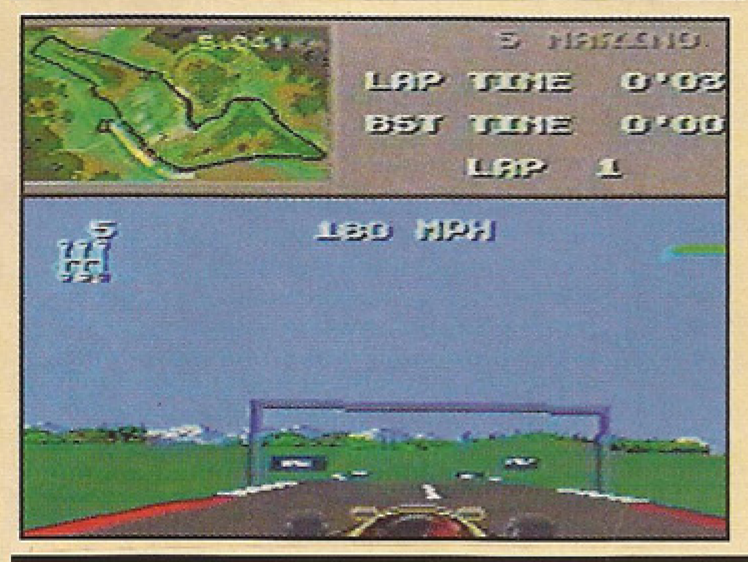
EN OPTIONS, ELEGIS ENTRE ARCADE, CARRERA, (MAS REALISTA Y DIFICIL) TURBO O NORMAL, PARA SOLAMENTE UN JUGADOR, TRAINING Y CHAMPIONSHIP



La pantalla queda dividida en dos para un desafío entre dos jugadores o contra la computadora.



El auto normal es mayor que el de turbo y más fácil de dirigir...



... en el turbo, tenés mejor visión de la pista y el auto se agarra más al suelo.



Si la pantalla indica "Pit in", tenés hasta una vuelta para entrar en el box o quedás fuera. El cartel encima indica la entrada de los boxes.



Elegí entre las 12 pistas del campeonato con el Direccional, A y Start. Si errás una elección, usá C para apagarla.



Disminuí la velocidad y frená en el lugar correcto. Apretá C para elegir nuevos neumáticos.



En el comienzo de cada GP, elegís la altura del alerón, cambio automático o manual y neumáticos.





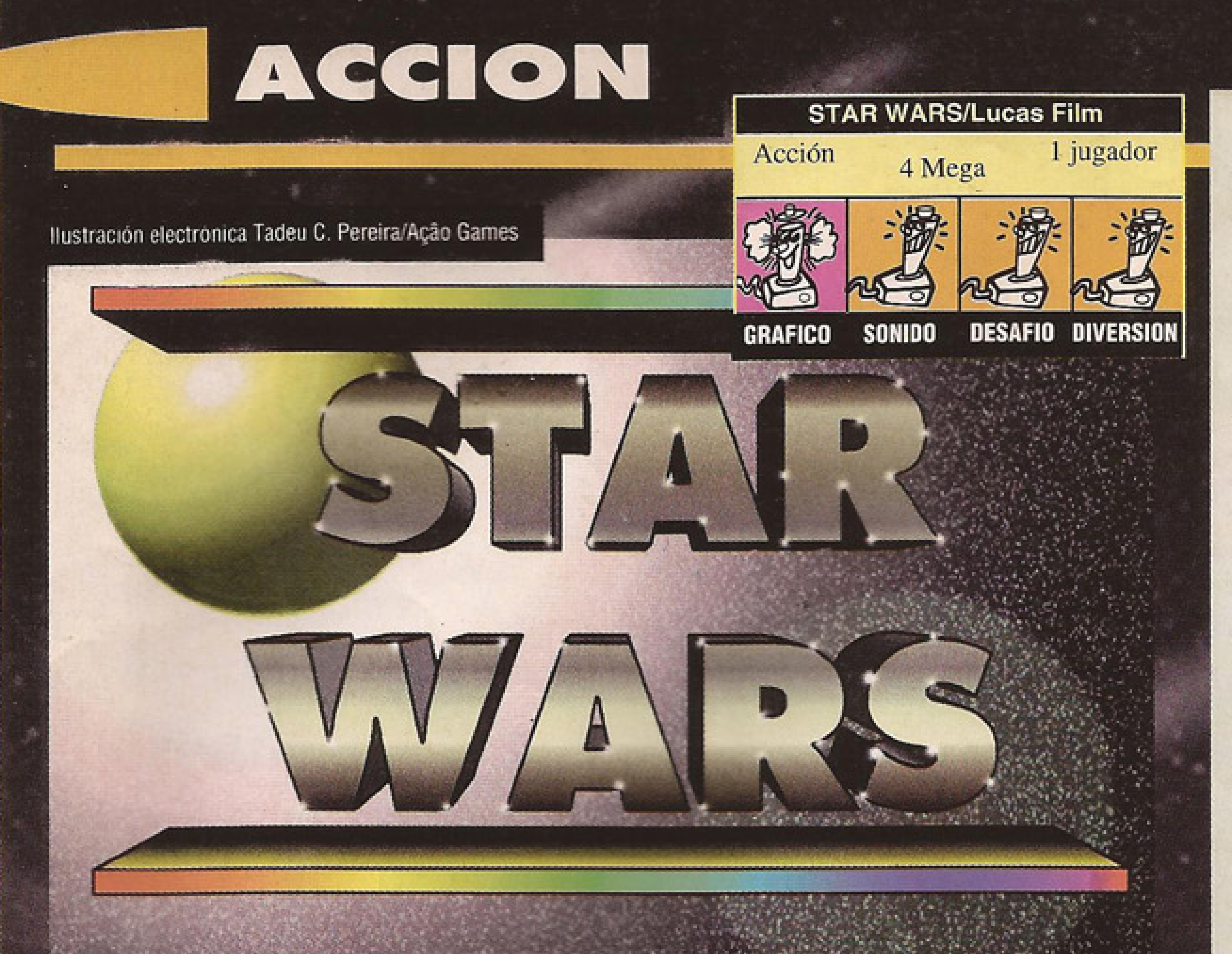
EMPRESAS ASOCIADAS DE ASAUVI

APEX
AUDIO WORKS
AURORA
B & B SYSTEMS S.A.
CASA SALVI
DA RIVA HNOS
EQUAPHON
FONUM
GATELEN
GENESES
HOLIMAR AUDIO
INST. CAMERATA BARILOCHE
JAHRO S.R.L.
KOL RAM
KRELL IND
M.C.W. S.R.L.
MACAIO
MAGNETOSONORA S.R.L.
MARTIN WULLICH
MIDI MUSIC
MUSIC & MORE
MUSIC S.A.
PROMUSICA
REVISTA AUDIO & VIDEO
ROYAL HOUSE
SELECTION S.A.
SERIE DORADA (NUEVO COMPUTO)
SOLIDYNE
SONOLINK E.V.
SOUND & VISUAL
STUDIOMASTER
WILLY PASTRANA AUDIO ENGINEERING

STAR WARS/Lucas Film		
Acción	4 Mega	1 jugador

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/Ação Games



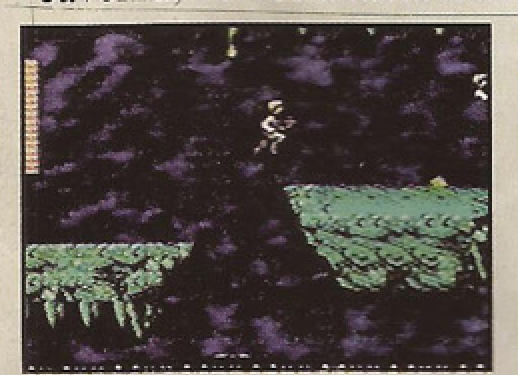
Finalmente, la banda del Master va a poder disfrutar de este clásico del cine. Star Wars llega a tu consola con gráficos muy bonitos y un desafío rebueno. El game ya tuvo versiones diferentes para Mega Drive y Super NES. Y una igualita para Nintendo. El ritmo es diferente de los anteriores y bastante menos difícil. Pero se puede disfrutar con todo la lucha de los Rebeldes que están siempre tratando de salvar a la princesa Lea.

En una Distante Galaxia...

Los rebeldes tuvieron su primera victoria en la batalla contra el Imperio. Cuando están volviendo a su base, unos espías se infiltran en la nave y se llevan a la princesa Lea con planos secretos que pueden derrotar al Imperio. ¿Adiviná lo que tenés que hacer? Jugando como Han Solo o Luke Skywalker, tu objetivo es llegar hasta la Estrella de la Muerte y, claro, salvar a la princesa.

FASE 1
Explorando las cavernas

Son varias cavernas que tenés que revisar. Pero no necesitás entrar en todas. Cada vez que salís de una caverna, volvés a la navecita.



Atravesá este escenario subterráneo saltando de piedra en piedra y esquivando las gotitas que caen.



Explorá alrededor de las piedras y encontrá la entrada de las cavernas.



No dejes esta arma. Recarga tu munición y la salida está bien cerca de ella.



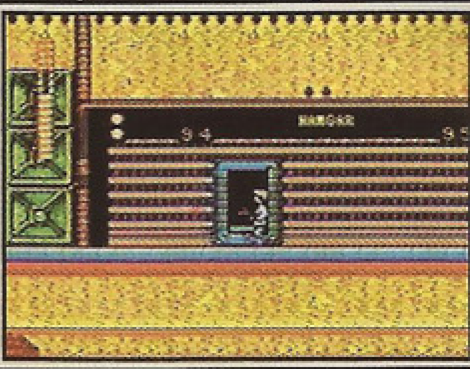
Esta bola que guiña recarga totalmente tu energía.

FASE 2
Bar espacial

Guardias del Imperio andan de un lado a otro buscando a los Rebeldes. Atrevete de todos modos.



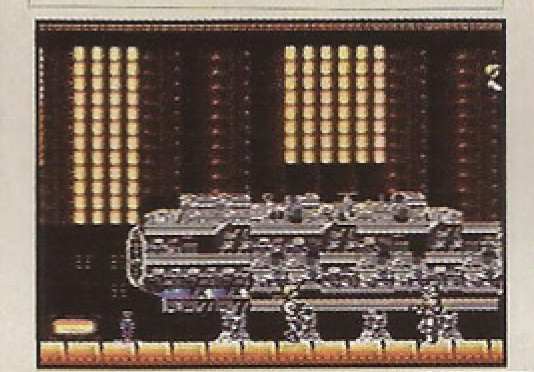
Reventá a los guardias del Imperio a tu alrededor. La princesa está en peligro y el tiempo es tu enemigo.



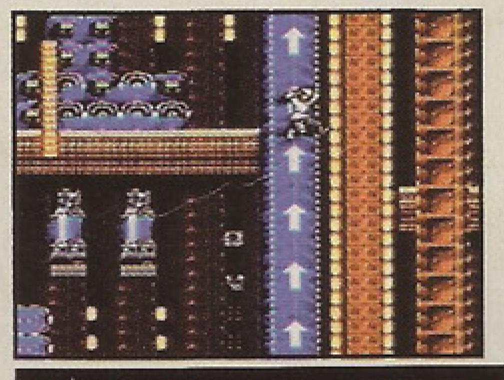
Esta salida da hacia el hangar. Una nave es fundamental para llegar a la Estrella de la Muerte.

FASE 3
Hangar

Vos conseguiste llegar al hangar. Pero no es fácil conseguir una nave.



Los guardias hacen de todo para impedirte llegar a la nave. Reventalos sin piedad.



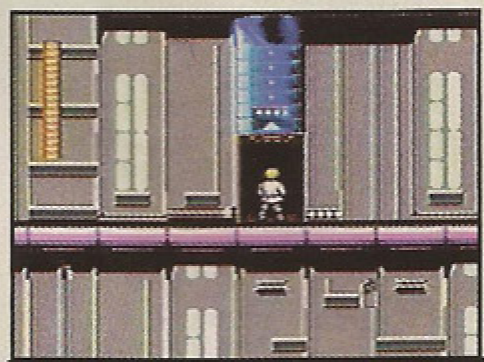
Seguí este camino de flechas para subir como tiro. La salida está a la izquierda.



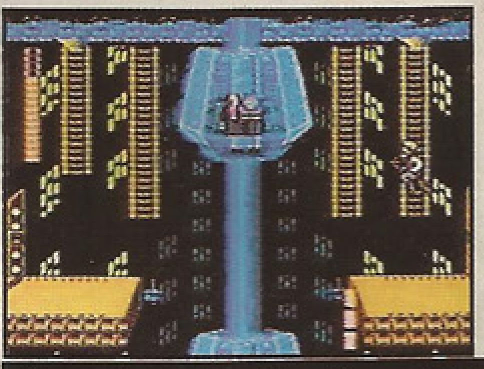
Estás en la nave y tenés que esquivar estos meteoritos.

FASE 4
Estrella de la Muerte

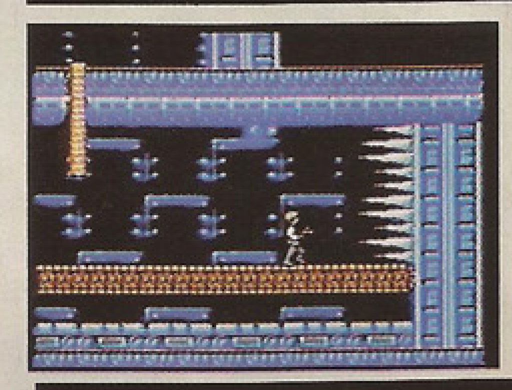
Muchos escenarios forman parte de esta fase. Vos tenés que recorrer todo.



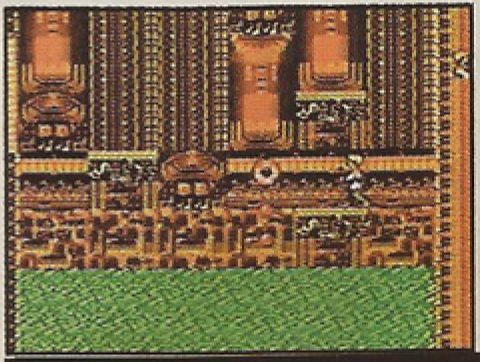
Usá y abusá de los diversos elevadores que aparecen en este escenario. Con la ayuda de ellos, encontrarás la salida.



Para destruir este eje, subí la escalera, saltá rapidito, girá y tirá.



Estas alfombras ayudan pero también joroban. Dan impulso pero te hacen volver atrás. Tenés que tomarle la mano.

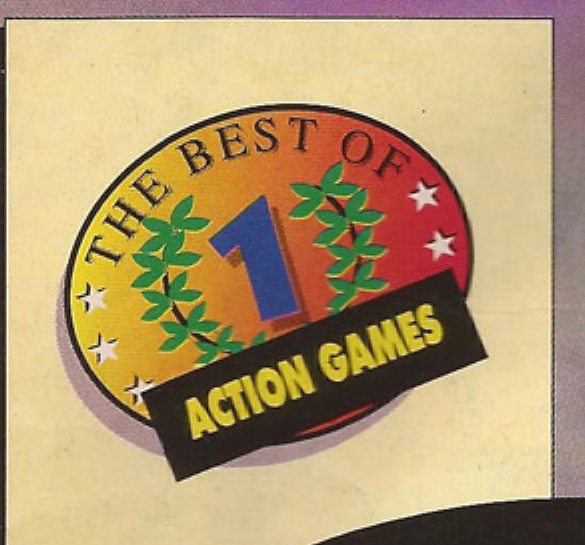


Un bicho muy loco salta del mar verde para engullirte. Subí en las plataformas para escapar.

COMANDOS

Botón 1 - Tira
Botón 2 - Salta
Botón 1 sujetado - Corre

TODAVIA VAS A TENER QUE PENAR MUCHO HASTA ENCONTRAR A LEA. PERO DEJAMOS EL RESTO EN TUS MANOS. ¡QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE!





Y dale con Sonic. El puercoespín está de vuelta en el Master. Después de Sonic y Sonic 2, ahora le toca a Sonic Chaos. El game honra su tradición familiar: es re-bueno. Por primera vez, podés jugar con la zorrita Tails en una versión para Master. Lo visual es totalmente Sonic, con pequeñas innovaciones en las dos últimas fases. El sonido es parecido al de las otras versiones y la diversión continúa siendo elevada. Presentado también para Game Gear, Sonic Chaos es un juegazo.

¡ESMERALDAS! ¡ESMERALDAS!

La mecánica es la misma de siempre. Los dos botones saltan y, arriba, hacen esa bolita característica que deja a todo el mundo loco. Sonic ganó algunos movimientos nuevos. Ahora puede volar a bordo de un avioncito a chorro, remolinear y salir a mil por hora como en el Sonic 2 de Mega y hasta dar una corridita con mucho estilo. Tails vuela como un helicóptero y también sale corriendo como una loquita.

Podés jugar con Sonic o Tails. Pero el nivel de dificultad cambia. Elegí a Tails para encarar un partido en el Easy. Y quedate con Sonic para jugar en el Hard. Sólo un datito más: no se puede ver el final del game jugando con la zorrita. Al final, el tema es conseguir 100 monedas para, en las fases de bonus, juntar las famosas cinco esmeraldas. Pero solamente Sonic tiene acceso a las fases de bonus. Con Tails, al completar 100 argollas, ganás una vida, como en las versiones anteriores. Comenzá jugando con Tails, hasta tomarle las mañas de cada fase, y después lanzate a todo o nada con el puercoespín.

¿Y LOS ENEMIGOS?

La gran diferencia de Chaos con los otros games de la familia Sonic es el pequeño número de enemigos. Nada de hileras de tipos plomos como en las otras versiones. ¿Extraño? Normal. Al fin de cuentas, tu objetivo es juntar 100 argollas en cada fase para llegar a las esmeraldas. Consejo de amigo: aprovechá las primeras fases para conseguir las esmeraldas. De la tercera fase en adelante, las argollas son contadísimas. Si dejás de agarrar una o dos, adiós fase de bonus. ¡Y, bingo ...adiós esmeraldas!

Chaos parece más fácil que los Sonic anteriores. Menos enemigos, más argollas, más movimientos, todo contribuye a hacer el juego menos difícil. Es así, pero hasta cierto punto, porque las apariencias engañan. Intentá conseguir la quinta y última esmeralda y después hablamos. ¿Preparado? Entonces andá volando a buscar Sonic Chaos. Un juego que ACTION GAMES trae íntegro para vos. ¡Que te diviertas!

CONTINUES A MONTONES

SONIC HAS PASSED
RING 0 × 100
SPEED 560 × 10
SCORE 245990
CONTINUE

¿Qué te parecería llenarte de Continues? Cada esmeralda rinde un Continue, y siempre que consigas 50.000 puntos, ganás una más.



¡NO TE PIERDAS LA PROXIMA EDICION! ¡EL MAPA DE LA MINA PARA TODAS LAS ESMERALDAS!

MOVIMIENTOS Y MUECAS



↓ + salto ("pique")



↑ + salto (corridita)

(sólo en el agua)



En el avioncito

Mirando hacia abajo



Mirando hacia arriba

Moviendo el pie, impaciente



Acostado, pero impaciente

Mirando el reloj



Equilibrándose en las puntitas

Frenando desesperado





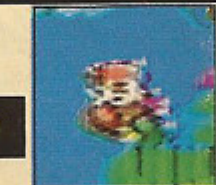


↑ + salto (zorra-helicóptero)

Rabito corriendo

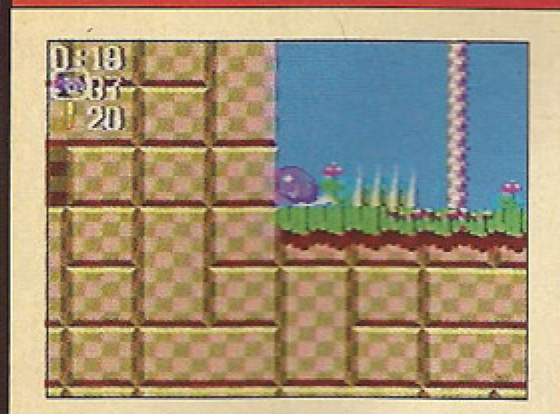


Bostezo impaciente

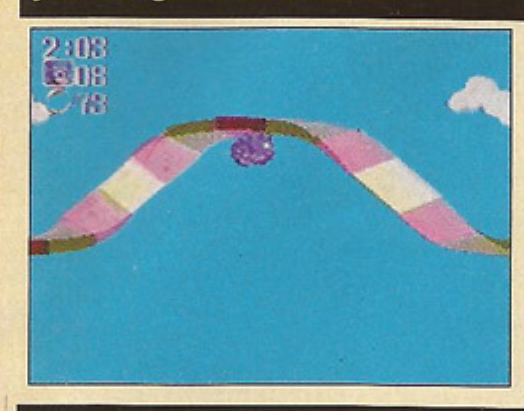


Casi cayéndose

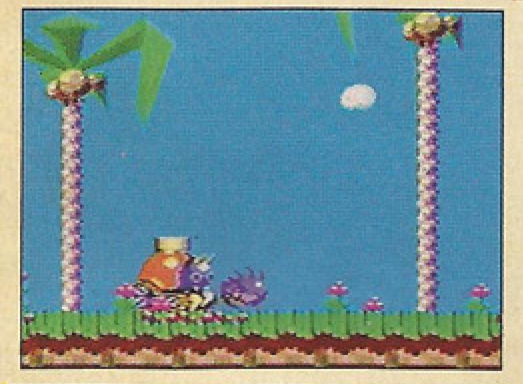
TURQUOISE HILL ZONE



Pasaje secreto. Reventá estos bloques de la izquierda, entrá y conseguí una vida.



Esta rampita es patente del Sonic 2 de Mega. ¡Alucinante!

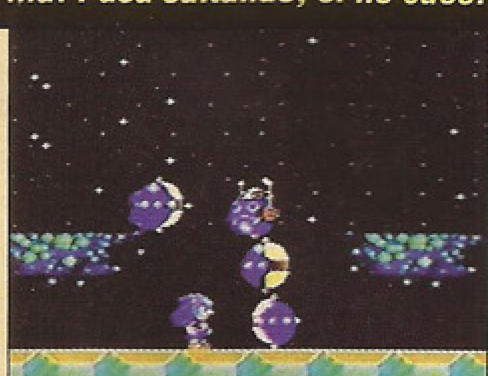


Quedate en el ángulo y dale a la cara del jefe (↑ + salto). Cuando gire, saltalo y vuelta a atacarlo.

GIGALOPOLIS ZONE

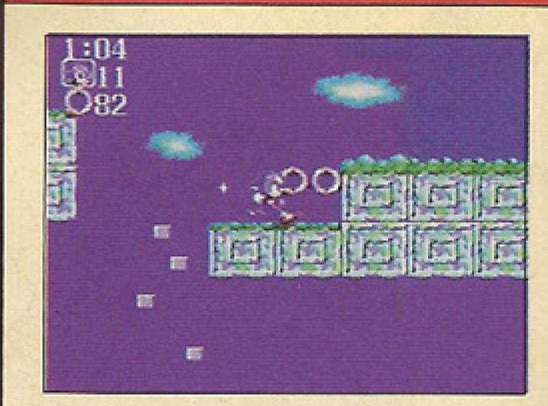


Este suelo azul es un problema. Pasá saltando, si no caés.



Jefe. Acertale una vez por encima y esquivá por debajo.

SLEEPING EGG ZONE

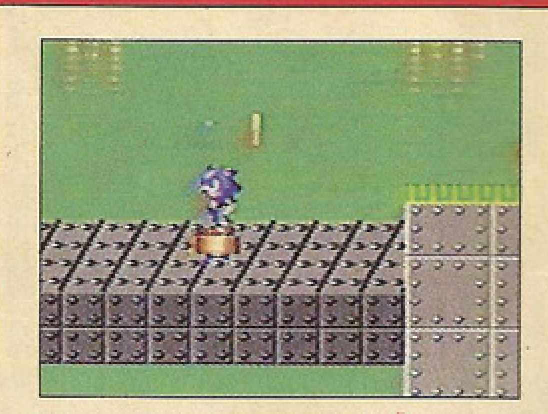


¡Qué laberinto maldito! Los bloques se quiebran y vos ...te caés, naturalmente. ¡Está atento!

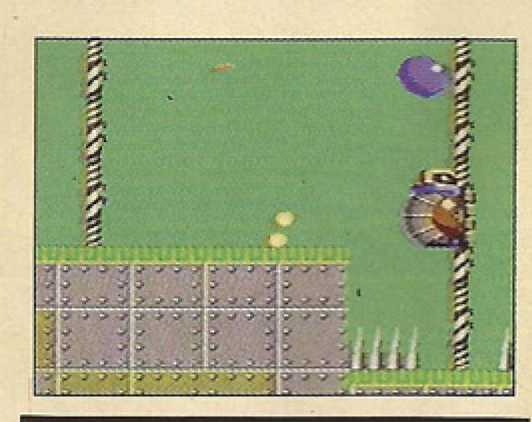


¿Viste quién llegó? El mismísimo Robotnik. Volá encima de él sin lástima. Es medio bobo.

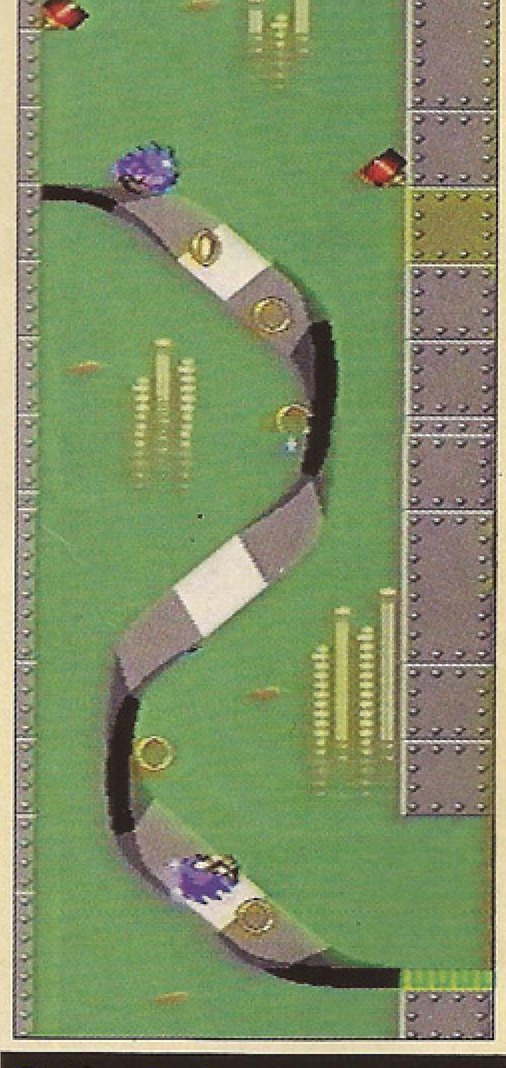
MECHA GREEN HILL ZONE



Para poder quedarte encima de estas plataformas sin problemas, andá con el resorte.

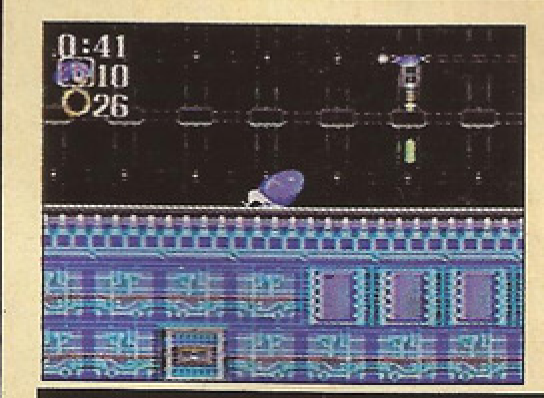


Jefe. Saltá en la cabeza del mismo tres veces, esquivá y volvé para tres saltos más. No es difícil.

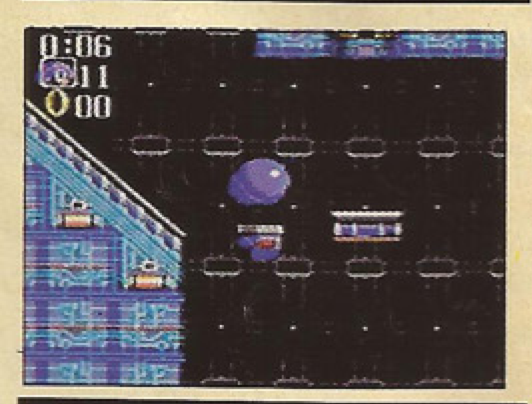


Bajá este looping con todo, entrá a la derecha y encontrá otro pasaje secreto. Argollas a la vista.

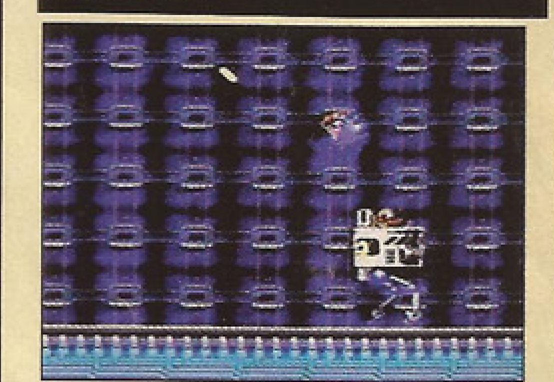
ELECTRIC EGG ZONE



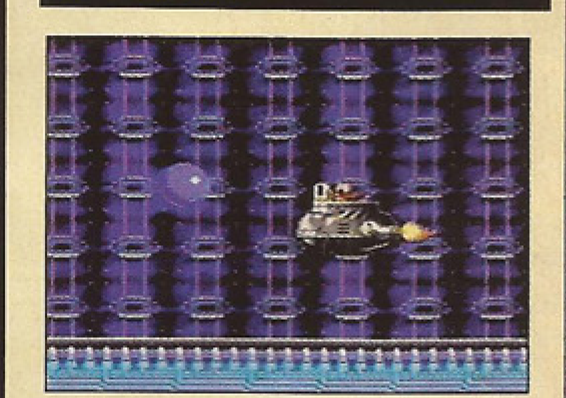
Es todo medio confuso. No vas a pavear con los lásers, ¿no?



Tomá el tren y, antes del final, saltá para conseguir unas argollitas.

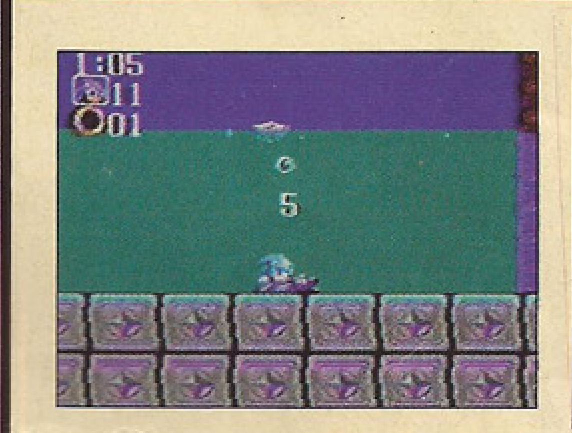


Saltale a la cabeza y esquivá sus láseres.



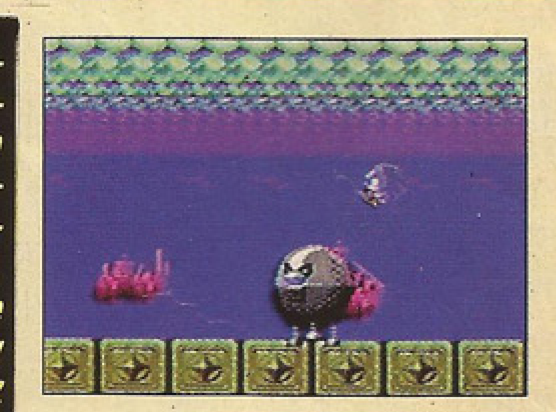
En la nave, basta un puñetazo en su cabeza. Robotnik huyó.

AQUA PLANET ZONE



Cuando te quedás mucho tiempo bajo el agua, perdés el oxígeno. Andá a la superficie a tomar aire siempre que sea necesario.

Jefe. Comenzá eliminando los pollitos. Saltá en la cabeza de la mamá gallina. Escapá de sus misiles, esperá el ataque de los jetcitos, y acertale una vez más. Da un trabajo razonable.



Ya les dimos la primera parte de la resolución completa de este game. Disfrutá el final de esta estrategia que preparamos especialmente para nuestros amigos PC-maníacos. ¿Preparados? Entonces, allá vamos. Falta solamente recordarles que ésta no es la única solución posible para Alone in the Dark: solamente es la más fácil, la más "pa-pa-pum".



En la Biblioteca

Usá la linterna, entrá y dejala en el suelo. Corré hacia la izquierda y hacia la derecha hasta encontrar el pasaje secreto. En el lado derecho, hay un mecanismo para accionar la puerta. Dejá/Colocá el Libro Falso en la estantería. Entrá en el Cuarto Secreto (FOTO 1). Salí por las puertas dobles cerradas, sin olvidarte de tomar la linterna y andá hasta el final de las Escaleras de Piedras (de nuevo).

En el Cuarto Secreto

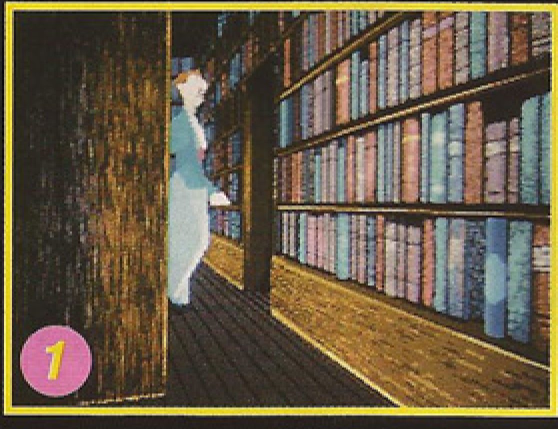
Tomá el talismán. Abrí / Buscá las estanterías detrás de tres dagas, libros y pergaminos (FOTO 2). Quedate en el centro del pentágono para conseguir leer el Libro Amarillo (De Vermis Mysteriis) sin lastimarte. Dejá todas las dagas, menos la Cuchilla Sinusoidal (esa toda curva). Leé y abandoná los libros y pergaminos. Salí hacia la Biblioteca y matá el vagabundo con la última daga. Dejá la daga (FOTO 3).

En el final de las Escaleras de Piedras (otra vez)

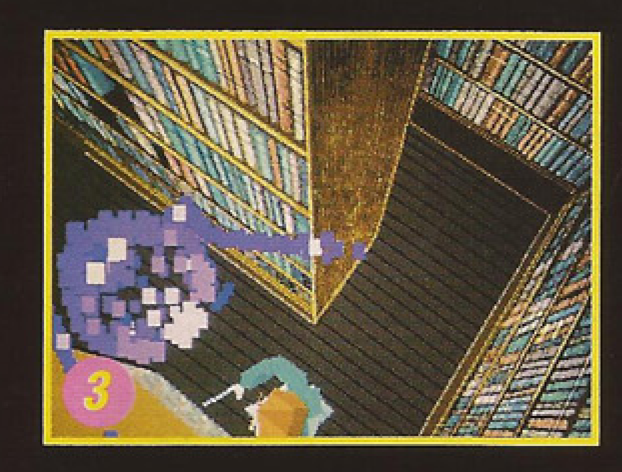
Andá hacia la derecha por la puerta cerrada y entrá en la Cocina.

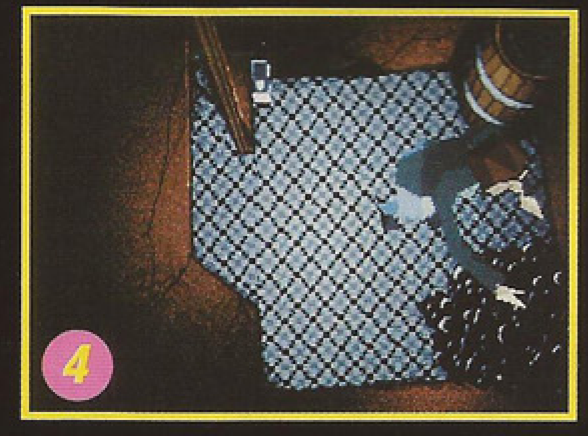
En la Cocina

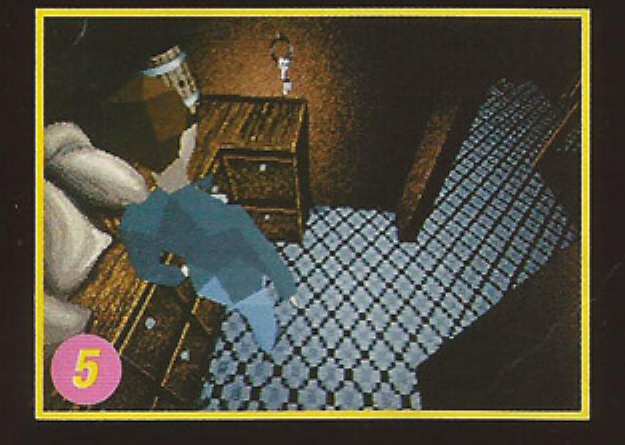
Tomá el caldero de sopa (Pot of Soup). Entrá en la despensa cerca de la ventana. Buscá una caja de zapatos en la pila de carbón (Coal Pile) (FOTO 4). Tomá el revólver dentro de la caja de zapatos y dejá la caja vacía. Tomá la lata de aceite en el rincón y usala para recargar la linterna. Dejá la lata. Usá la jarra en el barril lleno de agua. Volvé hacia la Cocina. Entrá en la otra despensa y tomá la llave colgada en el gancho (FOTO 5). Buscá una caja de bizcochos y comé si precisás algunos puntos más de energía. Andá, por la única puerta cerrada, hasta el Comedor.

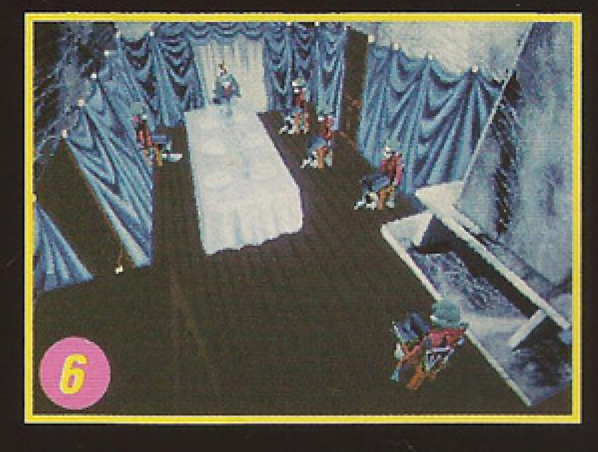

1

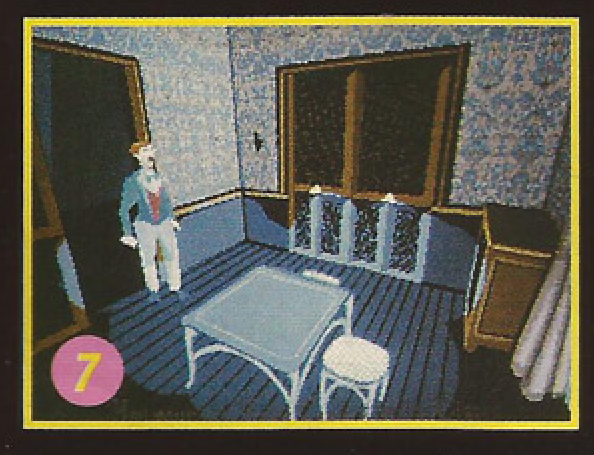

2


3

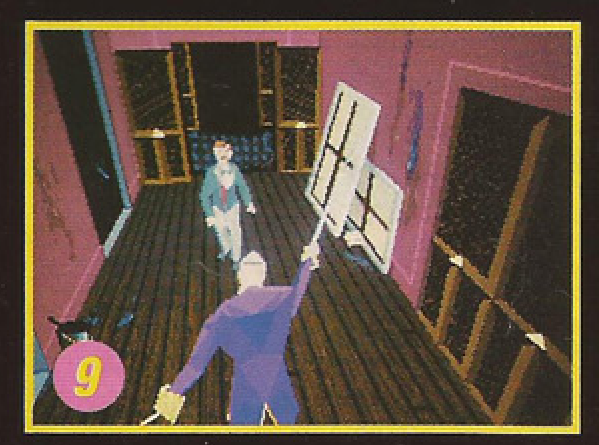

4

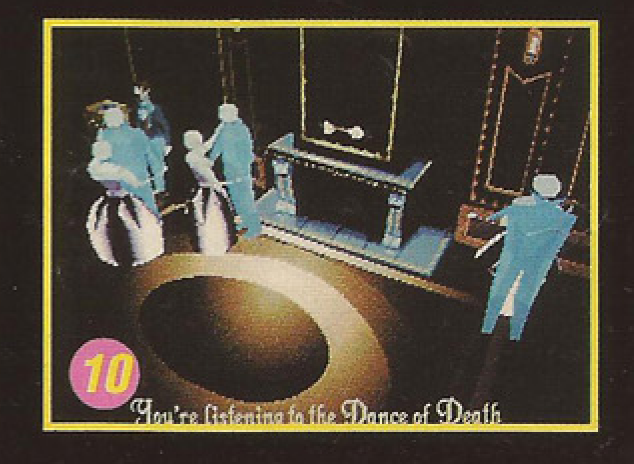

5


6


7


8


9


10

En el Comedor

Andá inmediatamente hasta la mesa y Dejá/Colocá el caldero de sopa (FOTO 6). Andá por la puerta simple hasta el Locutorio.

En el Locutorio

Tomá el yesquero en la mesa y usá la jarra con agua en el cenicero (FOTO 7). Abrí el pequeño armario cerca de la ventana y buscá un disco y un libro. Leé y dejá el libro (Memories) y también el disco (Chopin's Posthumous Opus 69 Nr. 1). Usá la llave dorada que tomaste en el Nuevo Cuarto de Jeremy para abrir la puerta de la derecha. Dejá la llave y entrá.

En el Estudio

Da un look en las estanterías del rincón para encontrar un libro (The Tale of Captain Norton) y un disco (Saint-Saens's Dance of Death - FOTO 8). Leé y dejá el libro. Salí del Estudio, atravesá el Locutorio y andá hacia el Tercer Corredor. Ni pienses en dejar la casa ahora: esto sería una pésima idea. Entrá en la Sala de Estar.

En la Sala de Estar

Usá la espada (del caballero) para matar al pirata (Capitán Norton - FOTO 9). Tomá la llave que él dejará y el libro entre las telas de pinturas. Leé y abandoná el libro (Demonia Particularis).

Usá la llave del pirata en las puertas dobles y entrá en el Salón de Baile.

Dejá la llave.

En el Salón de Baile

Ignorá el disco de la derecha (J.Strauss's Blue Danube). Usá el disco (Saint-Saens's Dance of Death) en el gramófono (FOTO 10). Evitá a los bailarines y tomá la llave que está en el centro de la pared. Dejá el gramófono y el disco y salí por la misma puerta que entraste. Volvé al Tercer Corredor.

En el Tercer Corredor

Andá hasta el final de las Escaleras de Piedras y destrancá la puerta de la derecha, usando la llave plateada (ésa de la Cocina). Entrá en el Sótano. Enseguida, pasá por el Locutorio para llegar al Estudio (nuevamente).

En el Sótano

Evitá los ratones y tomá las balas que están encima del balcón, detrás de las escaleras. Tomá el trozo de madera que asegura los barriles (FOTO 11). ¡No entrés en la caverna por este lado! Salí del sótano.

En el Estudio (de nuevo)

Andá hasta la espada y escudo y Dejá/Colocá el viejo sobre en el escudo (FOTO 12). Bajá por la escalera hasta las Cavernas.

En las Cavernas

Corré cuando estés atravesando el puente (FOTO 13). Andá por el túnel de la izquierda. En el entroncamiento, escapá del gusano con el revólver, listo para matar algún monstruo. Corré hacia la derecha cuando encontrés la puerta de madera y matá la bestia voladora. Continuá por el túnel hasta que aparezca el gusano.

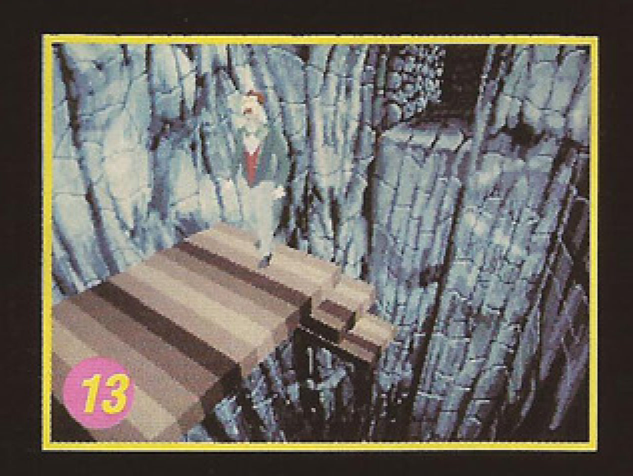
Girá, rápidamente, volvé por el túnel. Volvé hasta llegar a la puerta de piedra y entrá por ella. Saltá hacia la pasarela, debajo tuyo (FOTO 14). Andá hacia la izquierda. Saltá (verbo Jump: nueva acción) por sobre el puente y subí hacia el pasaje. Pasá por la puerta de piedra cerrada de la derecha y destruí la criatura a la izquierda (FOTO 15).

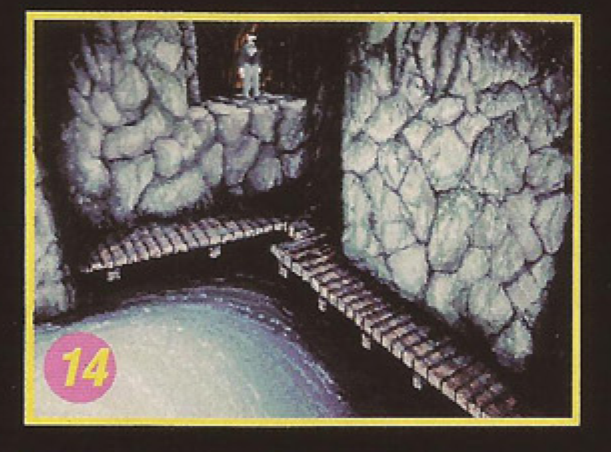
Continuá adelante hasta encontrar una Sala con Columnas.Matá la criatura voladora. Saltá de columna en columna hasta alcanzar el otro lado (FOTO 16). Si te caés, volvé bajando por el túnel hasta una bifurcación y andá hacia la derecha en la pasarela. Cuidado con los terribles monstruos acuáticos que aparecen en tu camino. Bajá por el túnel hasta otra bifurcación. Andá hacia la derecha, llegando a la caverna con los sables y los esqueletos (FOTO 17).

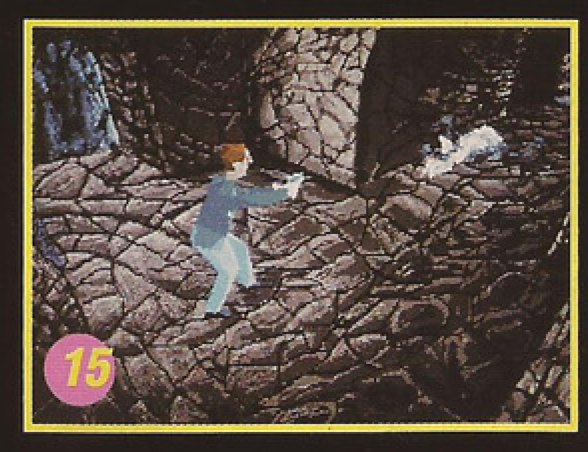
Encontrá el baúl y usá la llave rara para abrirlo: tomá una piedra preciosa y un libro. Leé y dejá el libro (A Pirate's Log Book). Empujá la piedra hacia el lado y entrá en una pequeña caverna. Andá por la caverna, dobla la esquina, bajá y continuá hacia adelante, pasando por una puerta de piedra (izquierda). Usá la linterna y entrá en el Laberinto. Acordate de la puerta de piedra cerrada a la izquierda en cuanto entrás (FOTO 18). Andá de la izquierda hacia la derecha hasta conseguir visualizar la puerta. Seguí las instrucciones de abajo.

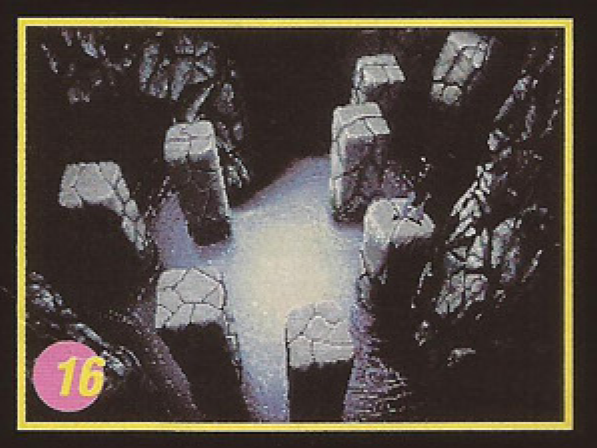


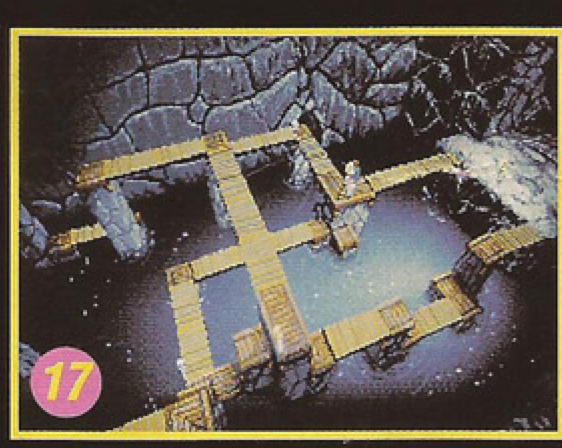
















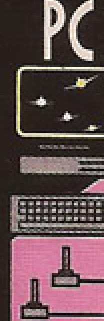


El camino es éste

Adelante, derecha, izquierda, derecha (única opción), izquierda, izquierda, izquierda (única opción), izquierda (única opción), derecha (única opción), izquierda (única opción), izquierda (única opción), hacia adelante (pasando una entrada a la izquierda), izquierda, derecha (única opción), izquierda (única opción), izquierda, derecha (única opción), adelante (pasando por una entrada a la izquierda), derecha (única opción), izquierda, izquierda (única opción) y finalmente derecha hasta una puerta. Dejá/Colocá la piedra preciosa en la puerta. Seguí por la caverna hasta llegar a un lugar donde hay un árbol en el centro. Andá en dirección al árbol y al altar, evitando las bolas de fuego y los monstruos acuáticos (FOTO 19).

Tomá el Gancho (Hook) encima del altar. Dejá/Colocá el talismán en el altar para parar las bolas de fuego (FOTO 20). Para evitar los monstruos, usá el yesquero para encender la linterna (si te quedaste sin aceite ahora, comenzá todo de nuevo). Tirá la linterna en el árbol. Seguí las instrucciones y "¡SALI!".

Subí en la plataforma opuesta a vos y usá el gancho para abrir la puerta. Andá por la izquierda para llegar al laberinto y hacia la derecha hasta llegar a la puerta de piedra. Usá el gancho para abrirla. Seguí por la izquierda, saltando en la pasarela y siguiendo hacia la izquierda. Saltá el puente hacia el otro lado y subí. Andá por el túnel hasta la bifurcación y seguí por la izquierda (en tu dirección). En la segunda bifurcación, andá hacia la derecha, saliendo en el túnel que da en el Sótano. Subí las escaleras hasta las Escaleras de Piedra y seguí por el Tercer Corredor hasta la puerta de salida de la casa. ¡Ufa! Increíble: ¡conseguiste escapar!



Prince of Persia 2
THE SHADOW AND THE FLAME

Si te estás arrancando los cabellos en la Fase 13, en la cual aparece una Llama Azul con la estatua de un águila atrás, calmate. La solución a este rompecabezas es muy simple y, elemental, explica el nombre del game. ¡Solamente tenés que morirte! Eso mismo (en el game, claro). Dejá que el príncipe muera a manos del último guardia (ese de la pantalla de la Llama). Y esperá. Después de algunos segundos, su sombra saldrá de su cuerpo, tomará la Llama Sagrada y volverá para resuscitar. Después, volvé hacia la derecha hasta encontrar una puerta abierta. Acordate de que tenés que morir en la pantalla de la Llama.



Al llegar acá, quedate parado y dejá que el guardia te liquide. ¡Después de muerto, esperá!



Tu sombra saldrá del cuerpo e irá a capturar la Llama sagrada.



Después, la sombra, incorporando la llama, volverá donde está el príncipe muerto.



Para continuar, la sombra va a resuscitarlo. ¿Ahora comprendiste el nombre del juego?

MINARETE - Después de atravesar la puerta, tu príncipe va a conseguir un caballo alado y saldrá cabalgando por el cielo. Cuando llegue a un minarete (torre), su caballo se convertirá en estatua. En ese momento, da un paso hacia la derecha, colgate en el borde del minarete y caé en la parte de abajo. Entrá por la ventana: vas a encontrar a Jaffar (el príncipe falso). El lanzará una magia que te transportará a la fase siguiente.

TABLERO DE AJEDREZ - Al llegar a la sala con un tablero de ajedrez gigante, pará y quedate girando en el lugar, hacia la derecha, izquierda y derecha, hasta desmayarte. Aparecerá tu sombra, incorporada por la Llama sagrada y vos pasarás a comandarla hasta el final del juego. Atención: cada giro gasta un pote de energía y es necesario tener suficiente para desmayarte antes de morir. En caso de que vos no tengas la suficiente, bajá hacia la sala con la araña gigante muerta y reventá a los guardias: algunos de ellos sueltan pociones.

SALA DE LOS CRISTALES - Llevá tu sombra a la derecha, saltando agujeros y obstáculos, hasta la sala de los cristales, donde encontrarás a 4 príncipes falsos. Matalos en este orden: el del centro, el del piso más bajo, el del piso de arriba a la izquierda. El último desaparecerá solo. Subí al laberinto.

LABERINTO - Andá hacia la izquierda y volvé a encontrar a Jaffar. Perseguilo y dispará tu llama contra él. Si errás, va a perseguirte y tratará de acertarte con una magia mortal. Escapá para intentar beber una poción de curación que hay en el laberinto y restaurar tu llama. Listo, venciendo a Jaffar terminaste el game.

WOLFEINSTEIN 3D y SPEAR OF DESTINY

Un truco copadísimo para que puedas conseguir algunas ventajas sobre los nazis en los dos games. En el Wolfinstein 3D, cuando entrás en el juego, digitá wolf3d-grobers (con un espacio después de la letra d). En Spear of Destiny, digitá spear debugmode. Después de elegir el nivel de dificultad y el episodio, cuando ya estés en el juego, apretá la tecla Alt izquierda, la tecla Shift izquierda y después la tecla Back Space. Vas a recibir un mensaje en la pantalla diciendo que las teclas de debug están accionadas.

Usando la tecla TAB y otra cualquiera alfanumérica, accionarás alguna función: vidas infinitas, municiones, atravesar paredes, saber cuántos enemigos quedan todavía, etc. Te toca a vos descubrir lo que hace cada tecla. ¡Que te diviertas mucho! Y no te olvides de tener papel y lápiz para ir anotando lo que descubras.

FLASHBACK

Sin más vueltas, aquí van los passwords de todas las fases, todos los niveles de dificultad de este complicadísimo juego.

MODO EASY

Fase 1: jaguar; Fase 2: combel; Fase 3: antic; Fase 4: nolan; Fase 5: shiryu; Fase 6: render; Fase 7: beluga.

MODO NORMAL

Fase 1: bantha; Fase 2: shiva; Fase 3: kasyyk; Fase 4: sarlac; Fase 5: maenoc; Fase 6: sulust; Fase 7: neptun; Fase 8: beluga.

MODO EXPERT

Fase 1: tohold; Fase 2: picolo; Fase 3: fugu; Fase 4: capsul; Fase 5: zzzap; Fase 6: maniac; Fase 7: no way; Fase 8: beluga.

Ilustración electrónica: Kao/AÇÃO GAMES

MORTAL KOMBAT II

Delirio, excitación, locura, pasión y filas larguísimas. El motivo de tanta agitación es uno sólo: Mortal Kombat 2 está ya en los fliperamas de los norteamericanos. En una edición pasada pudiste disfrutar imágenes exclusivas del game de primera mano. Llegó la hora de andar sabiendo algunos detalles de este arcade totalmente bestial. Y como toda ayuda es bienvenida, hagamos fuerza para que esta maravilla llegue pronto a estas playas.

Doce Personajes

Recapitulando: MK 2 trae doce personajes. Siete son conocidos: Liu Kang, Johnny Cage, Raiden, Sub-Zero, Scorpion, el jefazo Shang Tsung y el verdísimo Reptile. Los cinco nuevos son Kung Lao, Mileena, Jax the All-American, Kitana y Baraka. Como de costumbre, son todos gente finísima. Una muchachada que se divierte cortando cabezas, arrancando corazones, quebrando brazos y piernas y otros cariñitos por el estilo.

Los gráficos se basan mucho en los de la primera versión. El esquema es el mismo. Actores de verdad lucharon y sus imágenes fueron digitalizadas para volver al game lo más real posible. Los escenarios son rebuenos. MK2 tiene 10 escenarios, contra apenas seis del arcade original. Y los detalles de la animación son mucho mejores. ¡Eso sin hablar del sonido! El nuevo sistema DCS permite más y mejores voces digitalizadas, además de músicas supercopadas. Una banda sonora de aquéllas.

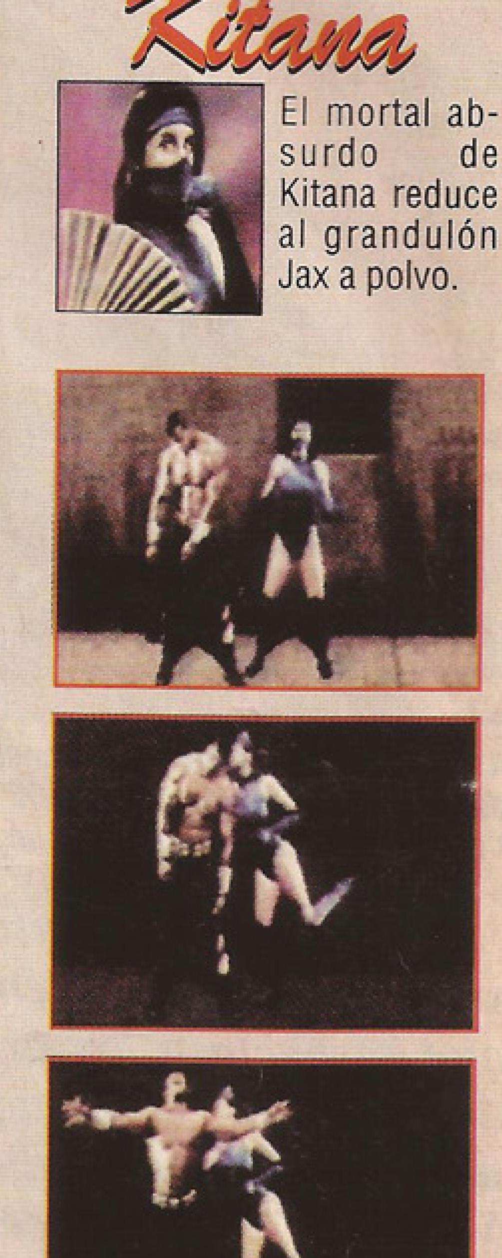
¡Más mortales! ¡Más golpes!

OK, el aspecto visual está copado y el sonido es lindo. Pero, ¿y los golpes? ¡Es ahí donde comienza el show! Todos los personajes tienen golpes arrasadores. Y, por lo menos, DOS MORTALES cada uno. ¿No estás satisfecho? Todo bien. Cada luchador tiene 5 ó 6 golpes secretos. ¿Todavía te parece poco? No hay drama. Según Ed Boon y John Tobias, programadores de MK 2, hay tres personajes escondidos en el juego. Y, además, "detalles que no serán descubiertos por meses y meses". ¡Es verdad! Estos tipos son increíbles.

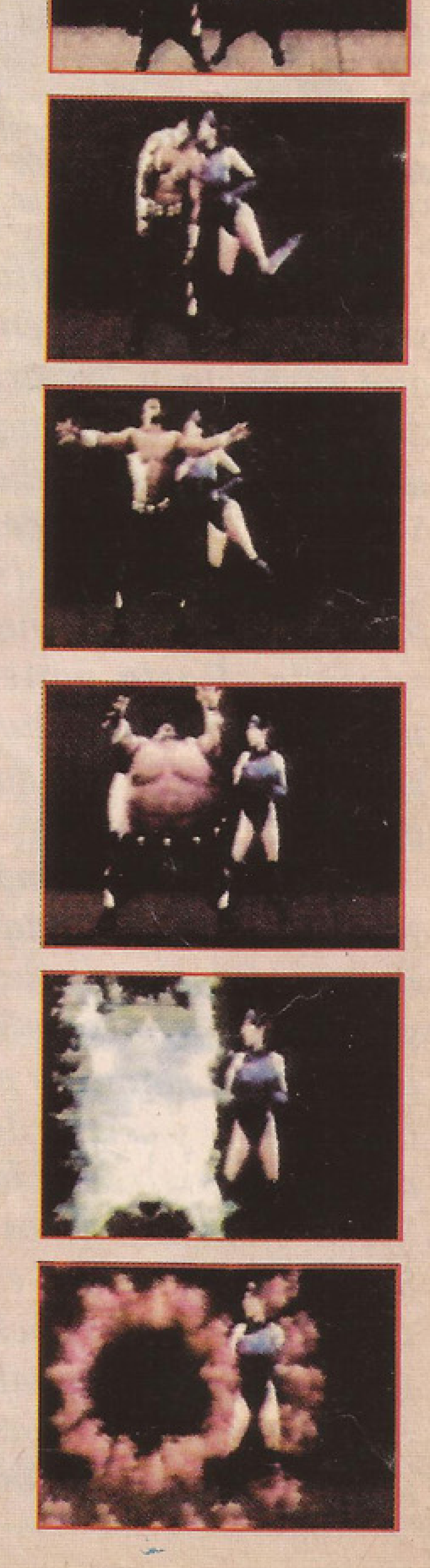
No necesitaban dejarnos así del tomate tanto tiempo...

Estudiá las imágenes exclusivas de cuatro de los cinco nuevos personajes de MK 2. Para que puedas identificarlos mejor, damos el rostro de cada uno y una secuencia de golpes. Sólo nos falta mostrarles la encantadora Mileena. Pero no te pongas así. Es muy parecida a Kitana. ¡Que te diviertas!

Kitana

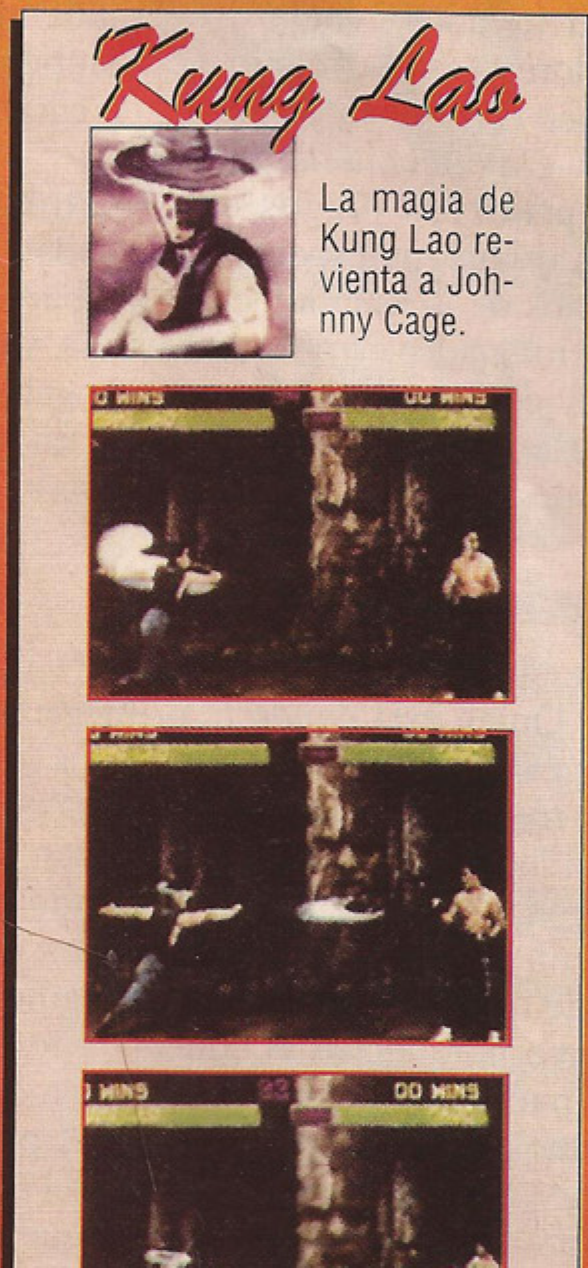


El mortal absurdo de Kitana reduce al grandulón Jax a polvo.



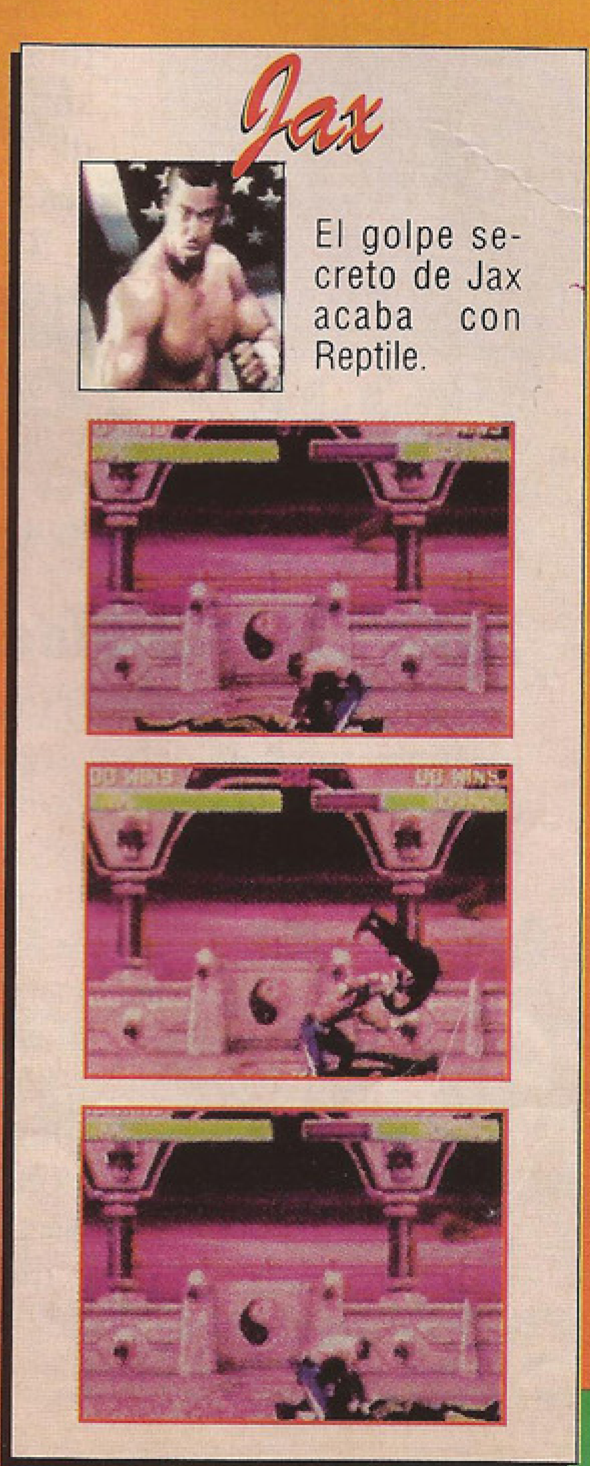
Kung Lao

La magia de Kung Lao revienta a Johnny Cage.



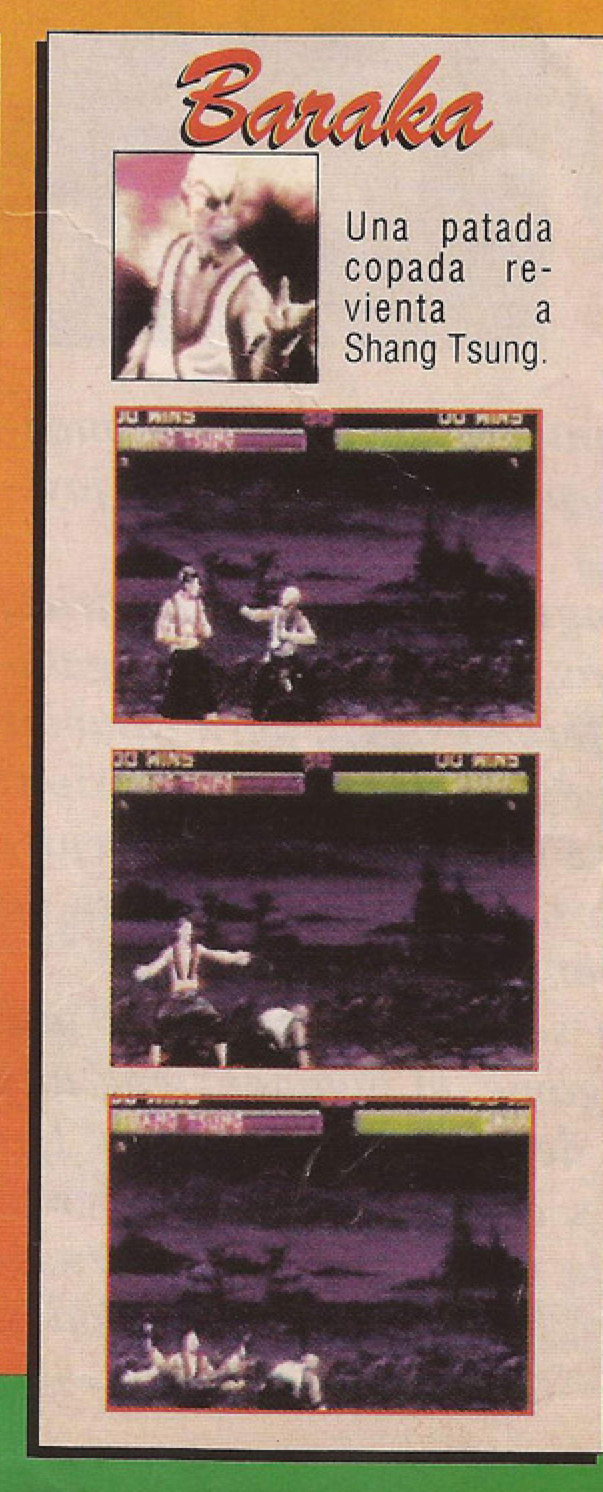
Jax

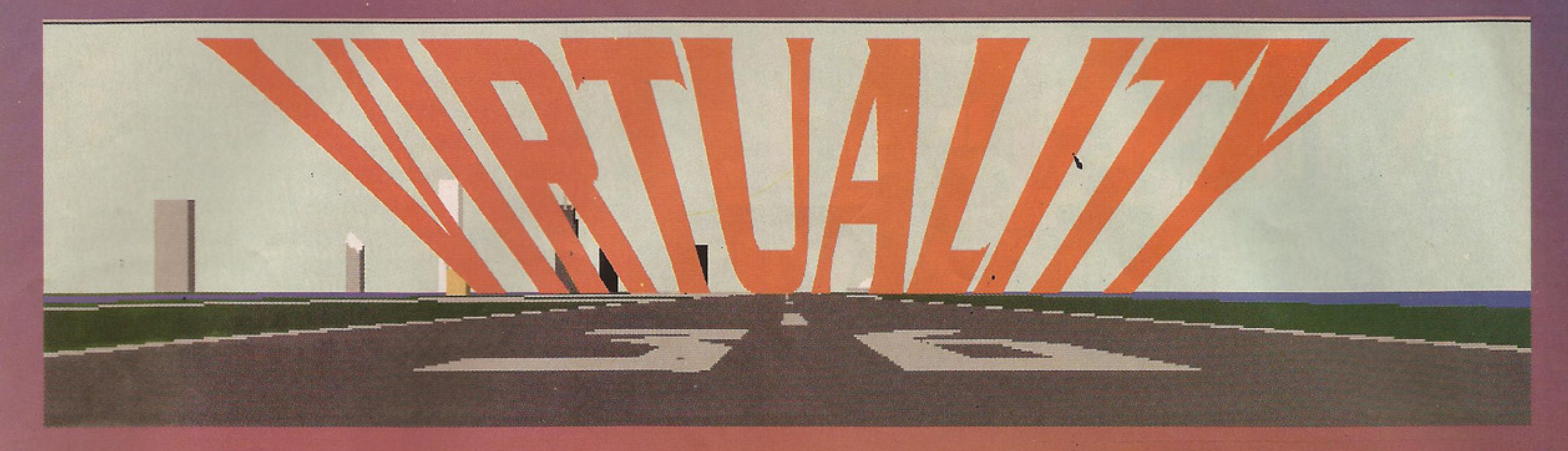
El golpe secreto de Jax acaba con Reptile.

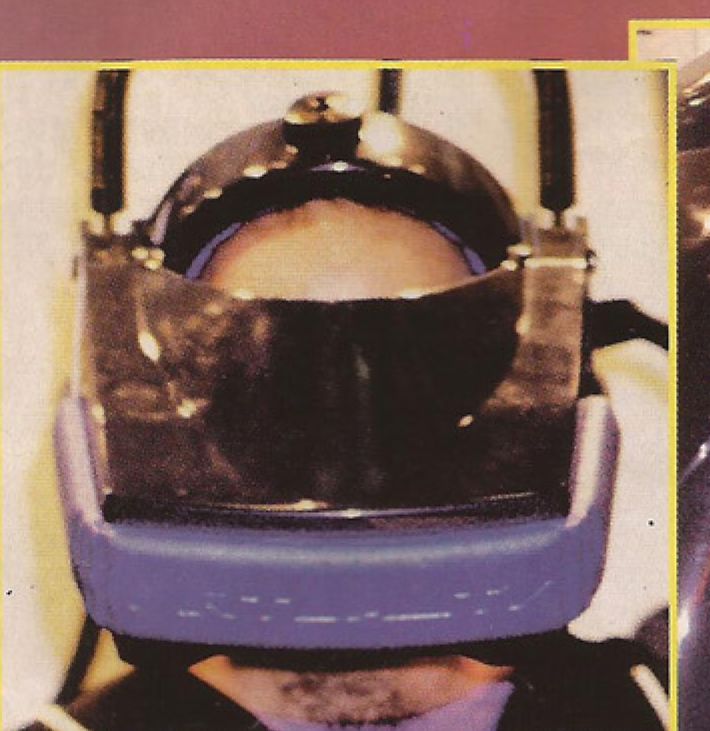


Baraka

Una patada copada revienta a Shang Tsung.







Anteojos especiales: gran sensibilidad y campo de visión de 360 grados. La realidad virtual ya llegó.

Muchachos, el futuro ya llegó, al menos en lo que respecta a los arcades: Virtuality, las máquinas que simulan Realidad Virtual (VR). Los arcades son del tipo SD (sit-down), o sea, para jugar sentado. Basta ponerse un casco con audífono y anteojos de visión tridimensional y, con la ayuda de una dirección o un joystick, ponerse a jugar.

Una de las ideas más ingeniosas de W Industries, fabricante de las máquinas, es usar el mismo gabinete para varios games diferentes. Así, para cambiar de juego, basta cambiar de software. Conclusión: una misma máquina puede ofrecer juegos diferentes en un abrir y cerrar de ojos. ¿Re-bueno, no? Así, no da para aburrirse de los games...

Por ejemplo, vimos un software que simula una batalla espacial. En este game, el jugador tiene una visión a partir del cockpit de la nave que pilotea. Los gráficos son poligonales, y, a decir verdad, no tienen una definición demasiado perfecta. En compensación, según el jugador gira la cabeza hacia los lados, ve todo lo que está ocurriendo en un radio de 360 grados. El sonido "surround" que sale de los audífonos aumenta todavía más esta sensación alucinante de que las cosas están ocurriendo alrededor tuyo. Es como si estuvieras dentro del game.

¿Qué es RV?

Realidad Virtual, como seguramente ya sabés, es un nuevo concepto tecnológico que produce efectos jamás imaginados en los videogames. Con ella, tenés la nítida sensación de estar dentro del juego. Tu visión es ocupada totalmente por las imágenes proyectadas por los anteojos 3D, mientras la audición queda conectada a lo que sale de los audífonos. Y la interacción con el juego es total. El jugador "vuela de verdad" en simuladores, o va a mil por hora sintiendo el roce de la pista en games de carreras. Una experiencia inolvidable.

Los primeros juegos con Realidad Virtual, según los especialistas, todavía están lejos de lo que la tecnología puede proporcionar. Los gráficos todavía son de baja resolución porque no hay computadoras capaces de generar imágenes más reales y moverlas con rapidez. Pero, para fin de siglo, podremos tener máquinas de RV muy superiores a éstas.

Futuro de los Videogames

La Realidad Virtual es una tendencia que los videogames domésticos también deben seguir. Quien está dando el primer paso en esta dirección es Sega, quien creó el Sega VR, anteojos que permiten al jugador sumergirse en las imágenes de los games.

Con los CD ROM para los videogames, los juegos pueden tener mucha más memoria, imágenes más detalladas y sonido de alta calidad. Y eso es también un paso importante, pues los games de RV precisan toneladas de memoria. Otra cosa fundamental que los videogames están incorporando es el concepto de interactividad, o sea, la participación total del jugador en los games. Un día de éstos podremos hasta producir nuestros propios juegos. Si juntás todo, nuevos accesorios, el poder del CD ROM y games cada vez más interactivos ...es indudable que en el futuro podremos "vivir", dentro de casa, aventuras increíbles.

VOS HACES ACTION GAMES

NO TE QUEDES AFUERA DE CARTELERA DE ACTION Y *Cartas Gamemaníacas*

CARTELERA DE ACTION

Mandá un dibujo, foto o lo que se te cante el cubo. Total, estamos de fiesta. No te reprimas.

Cartas Gamemaníacas

Mandá tus dudas o respondé los desafíos Gamemaníacos

Pará

Mirá

Jugate

Escribinos a:
Action Games
Azcuénaga 24,
2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

No te olvides de aclarar en el sobre la sección a la cual escribís:

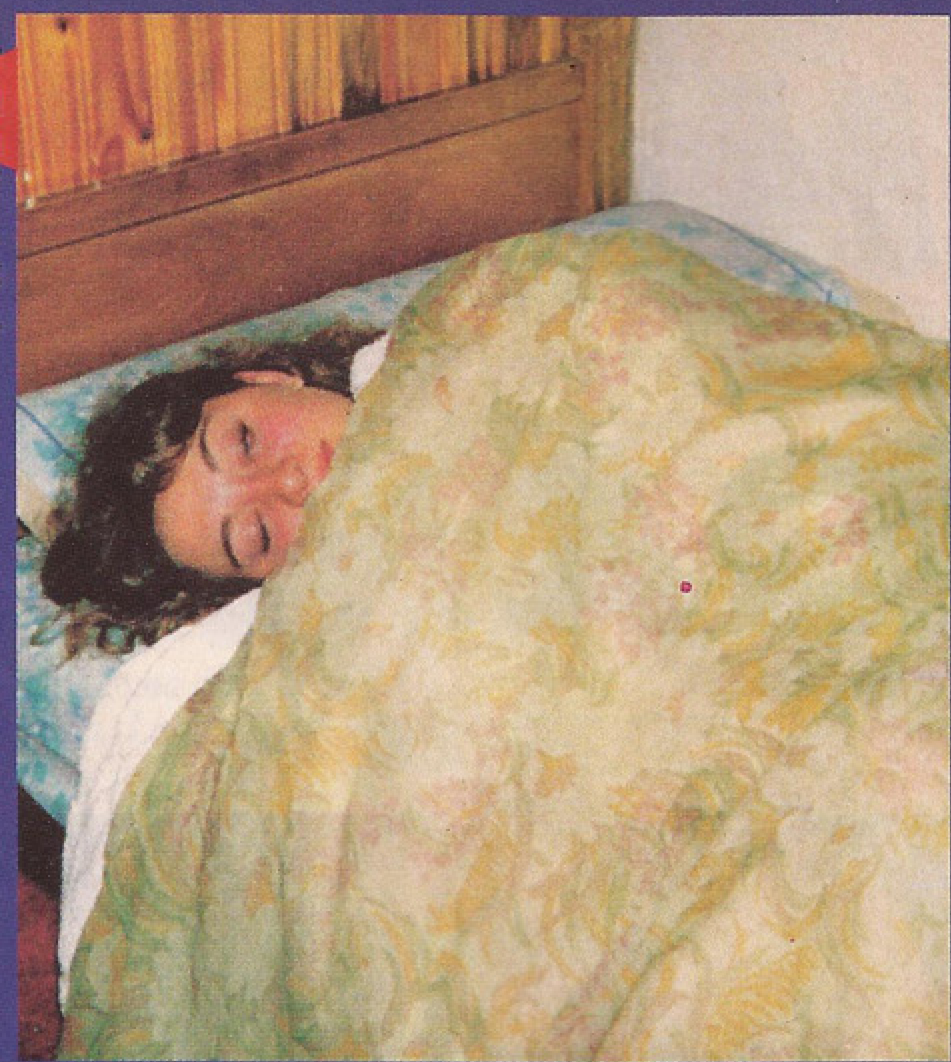
Cartas Gamemaníacas

CARTELERA DE ACTION

La Banda Gamemaníaca

CARAS

CARTELERA



"Quiero quemar a mi hermana para que sepa como duerme."
Marcos E. Pitra Grigoruk
Los Polvorines - B. A.



Las mascotas de Laura Glenda Locurto.
La Plata - B. A.



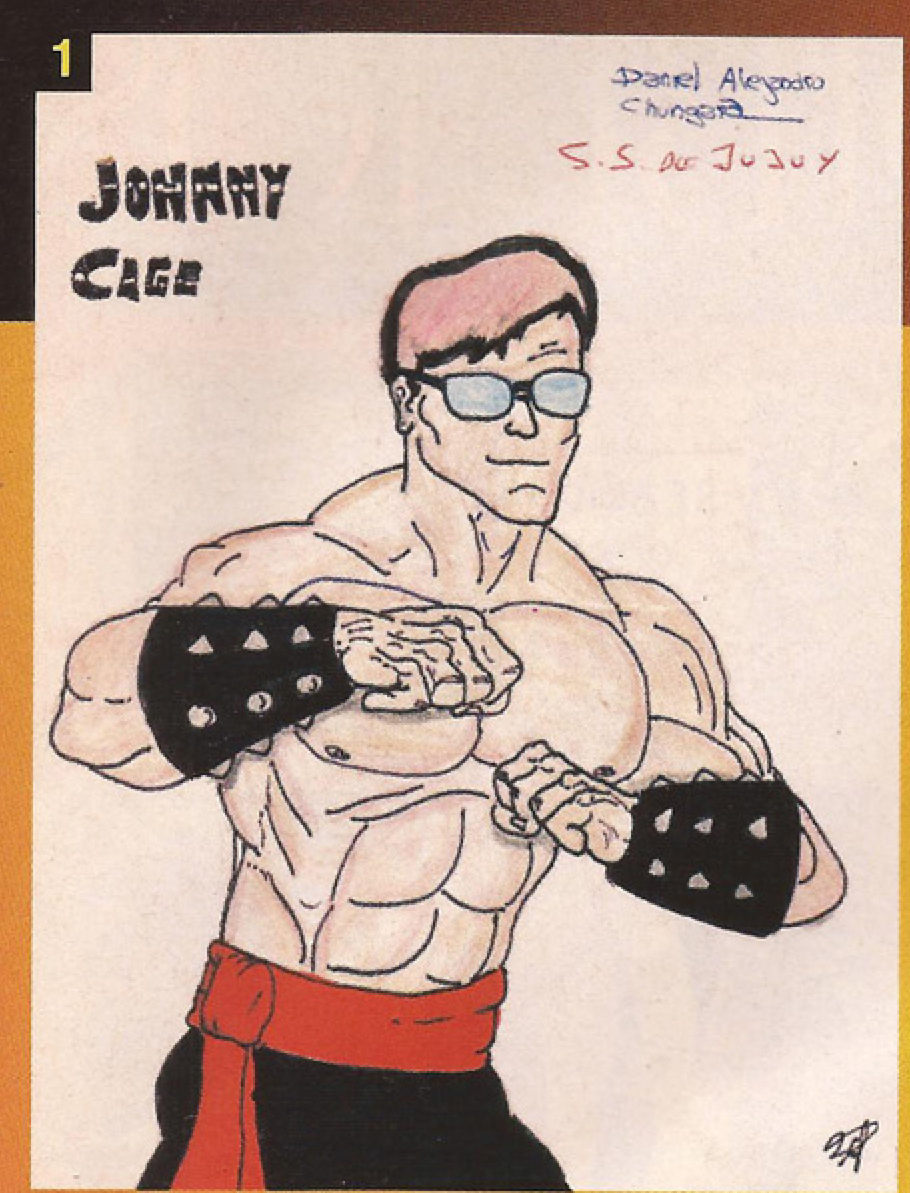
"En la foto: *yo* y mi prima (el burro adelante), rumbo a Mar del Plata."
Mauricio Gelver
Mercedes - B. A.



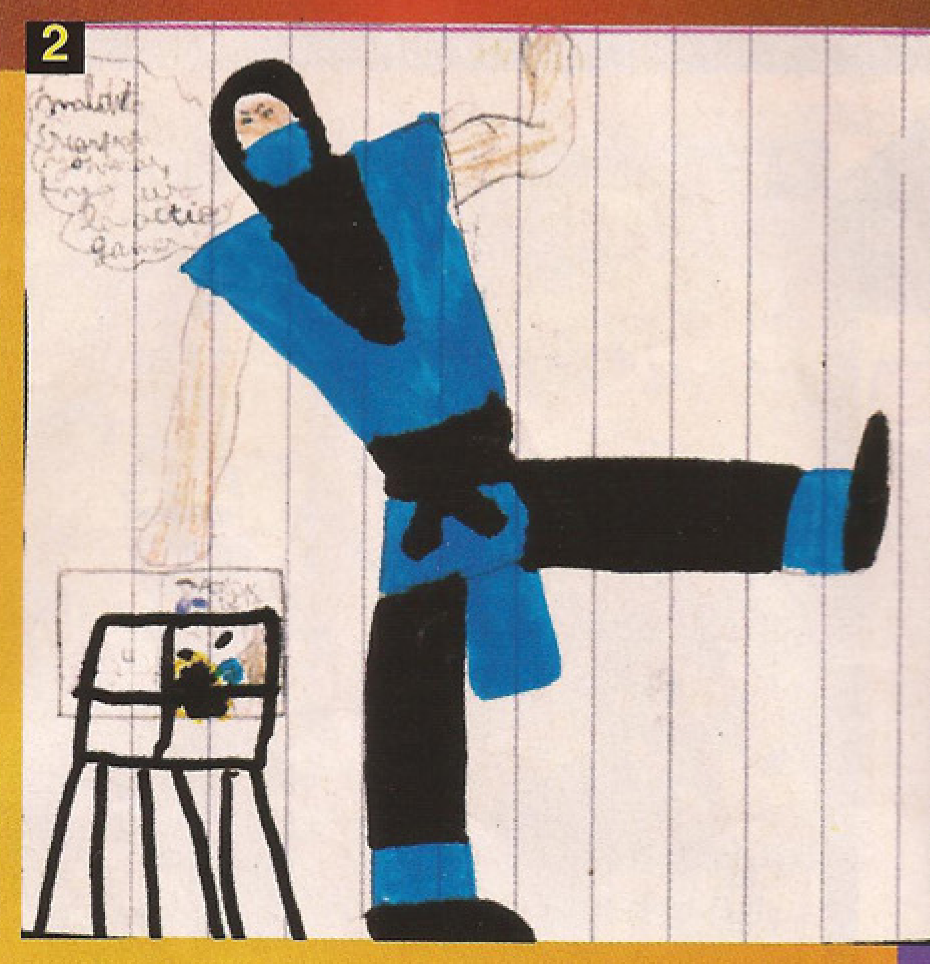
"Con Action Games no tengo rival."
Mi nombre es Facundo D. Toloza,
Vivo en Leandro N. Alem 530 - Salta
Este es mi lugar de juego
... Ah tengo 8 años. Chau.

DIBUJOS

1



2



CARTELERA DE ACTION

Mandá fotos tuyas, de tu familia, de tus amigos, de tu perro, de tu novio o novia o como le llames, de tu casa, del baño o del gallinero, etc; boletos capicúa, versitos de cancha, dibujos, poemas, chistes, anécdotas felices o infelices, canciones, fotocopia del boletín o parte de amonestaciones, historietas, cartas de amor y todo lo que se te ocurra. No te reprimas. Mandá lo que se te cante el cubo, que lo vamos a publicar. En el sobre de tu carta poné:

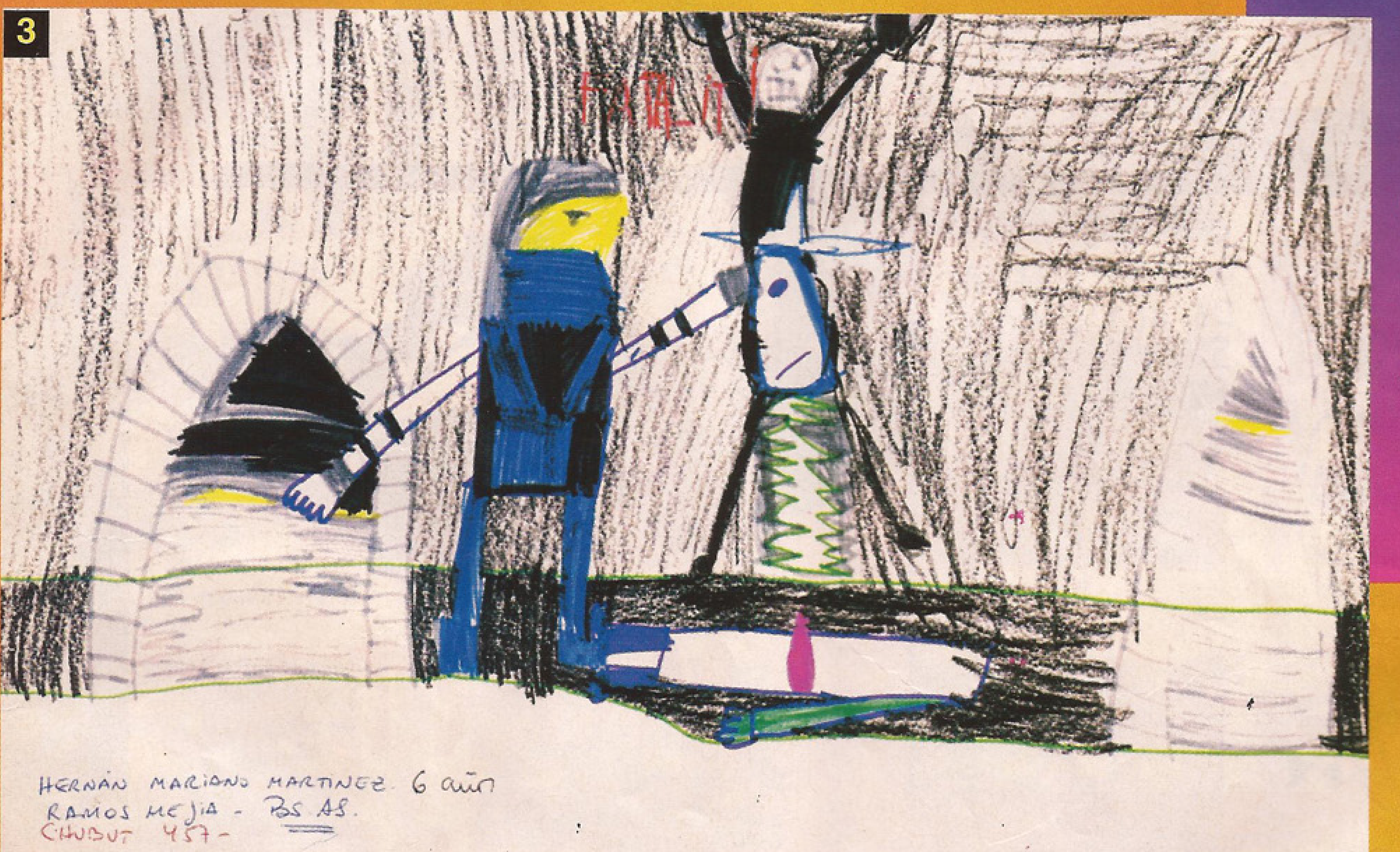
Cartelera de Action

Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4

(1029) B. Aires

La Banda de Action

3



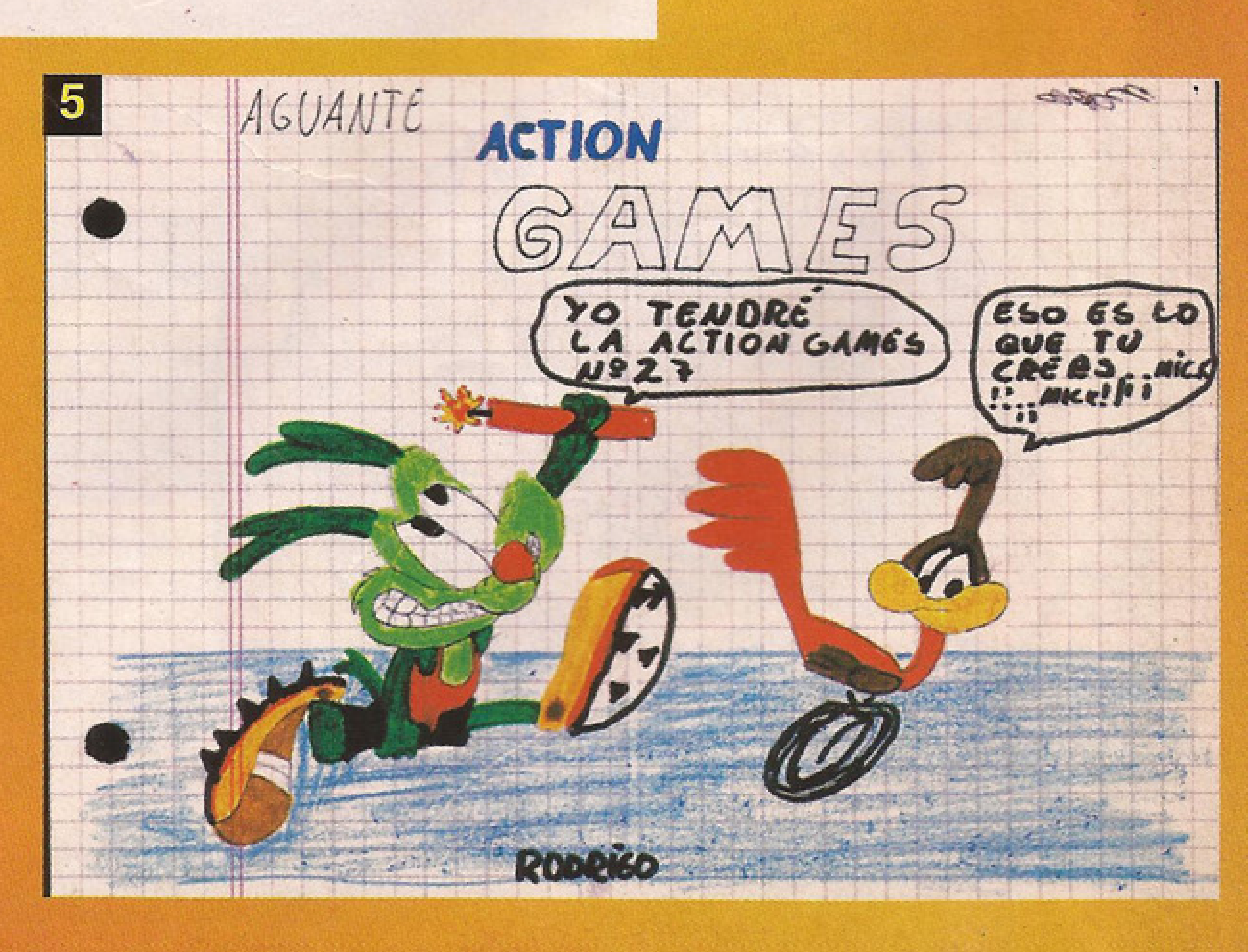
4

CHUCK ROCK 2

SON OF CHUCK

¡POBRE MARIO!

5

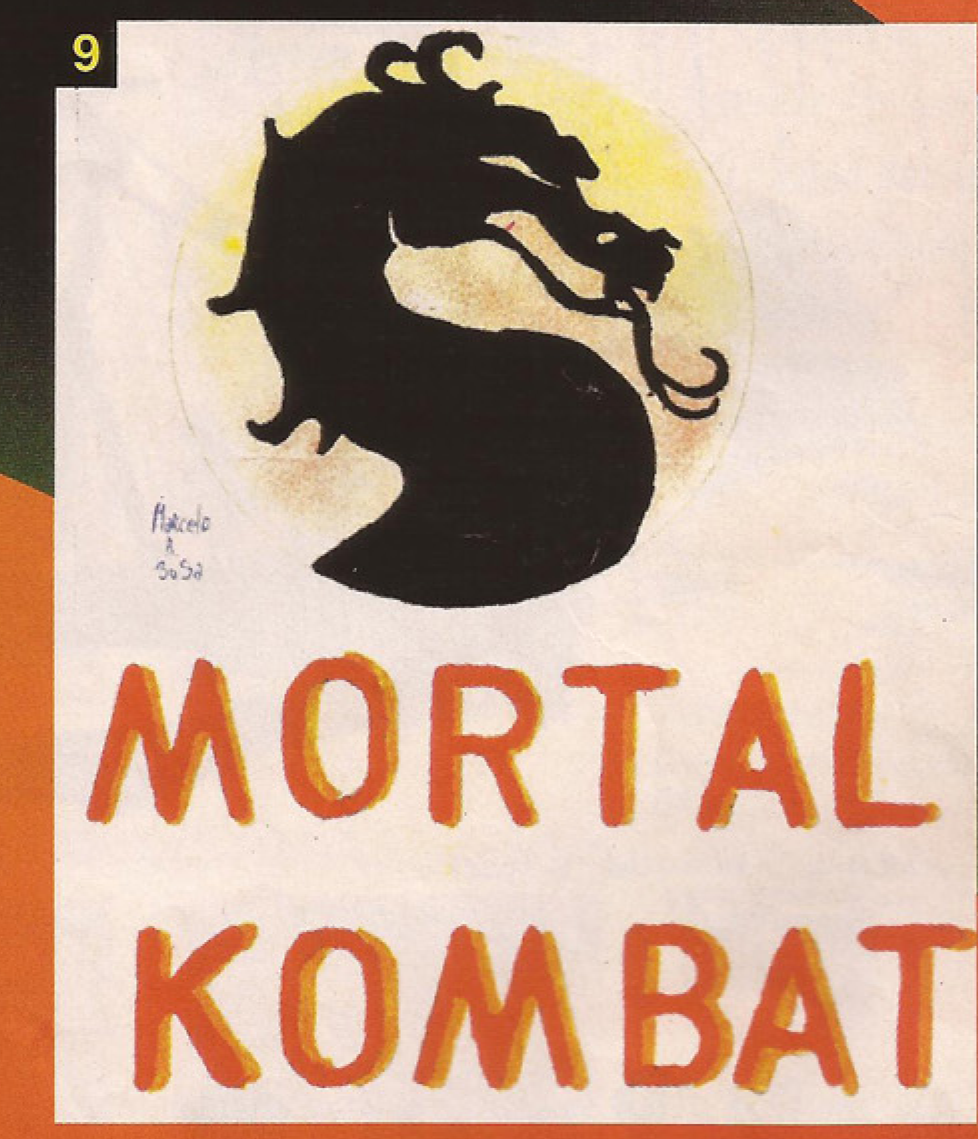


CARTELERA DIBUJOS

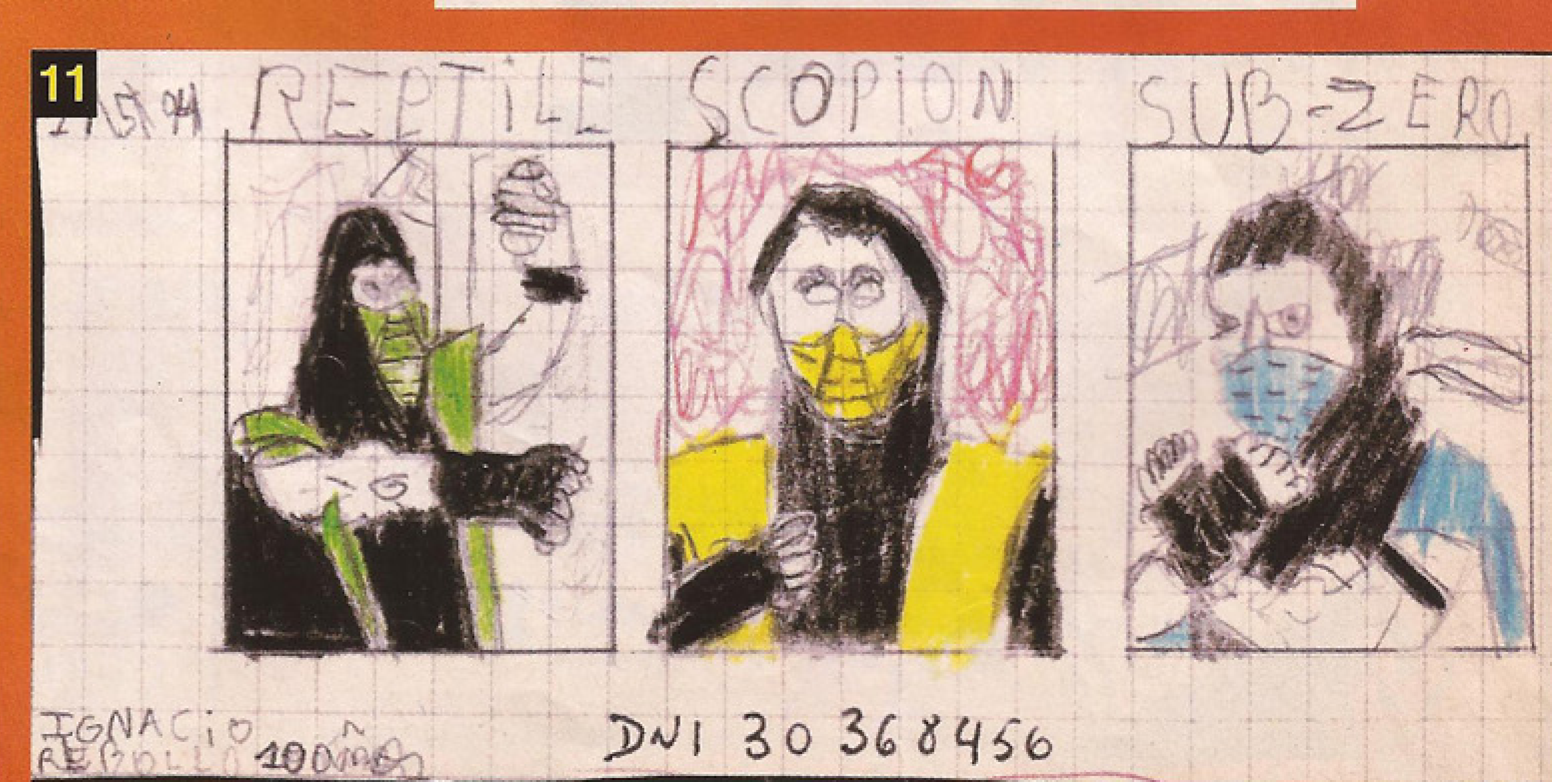












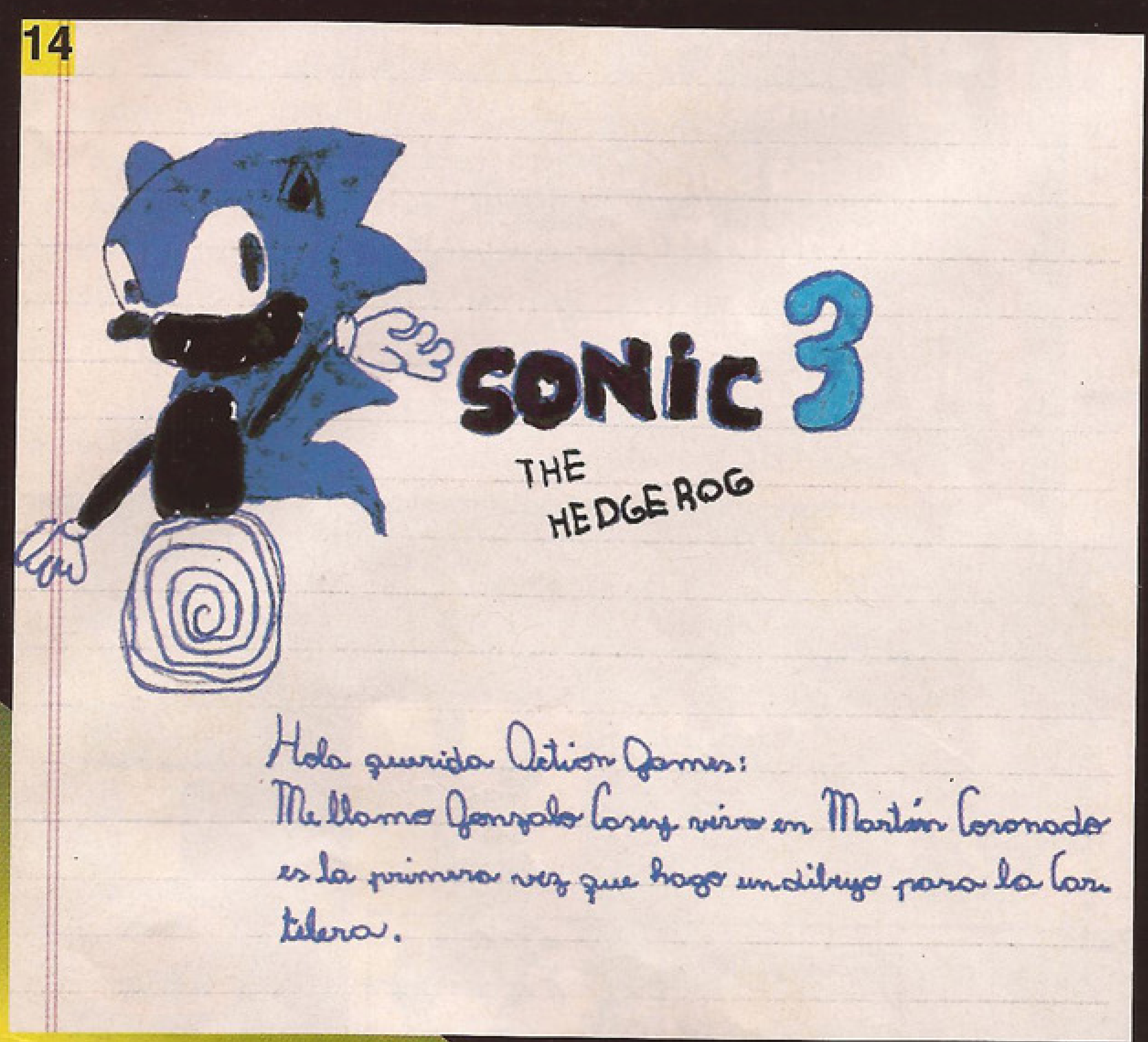
12


ACTION GAMES
SEGA, THE BEST...
MARIO LOSE!
AGUANTE SEGA Y SOBRE TODO ACTION GAMES!
CHAU, NINTENDO!
AGUANTE ACTION CARAJO!
QUE BOLONQUI!!
ESTE..... QUE VA A VOLVER!?
I LOVE SEGA
MARIO YA FUE!
MARIO PERDIÓ, YO GANÉ, SEGA VENCIÓ A NINTENDO FOR EVER...
I LOVE SEGA...
Y ACTION GAMES!
MA RIO FU.
SEGA y ACTION GAMES.... SON LO MÁS !!
LÁPIDA MARIO 1975-1994 MUERTO POR COMPETENCIA CON SONIC...
VOLVERÉ!!!...
MARIO is MISSING.... EN EL INFIERNO!!
COLADO
Horacio Ríos 30-5-94

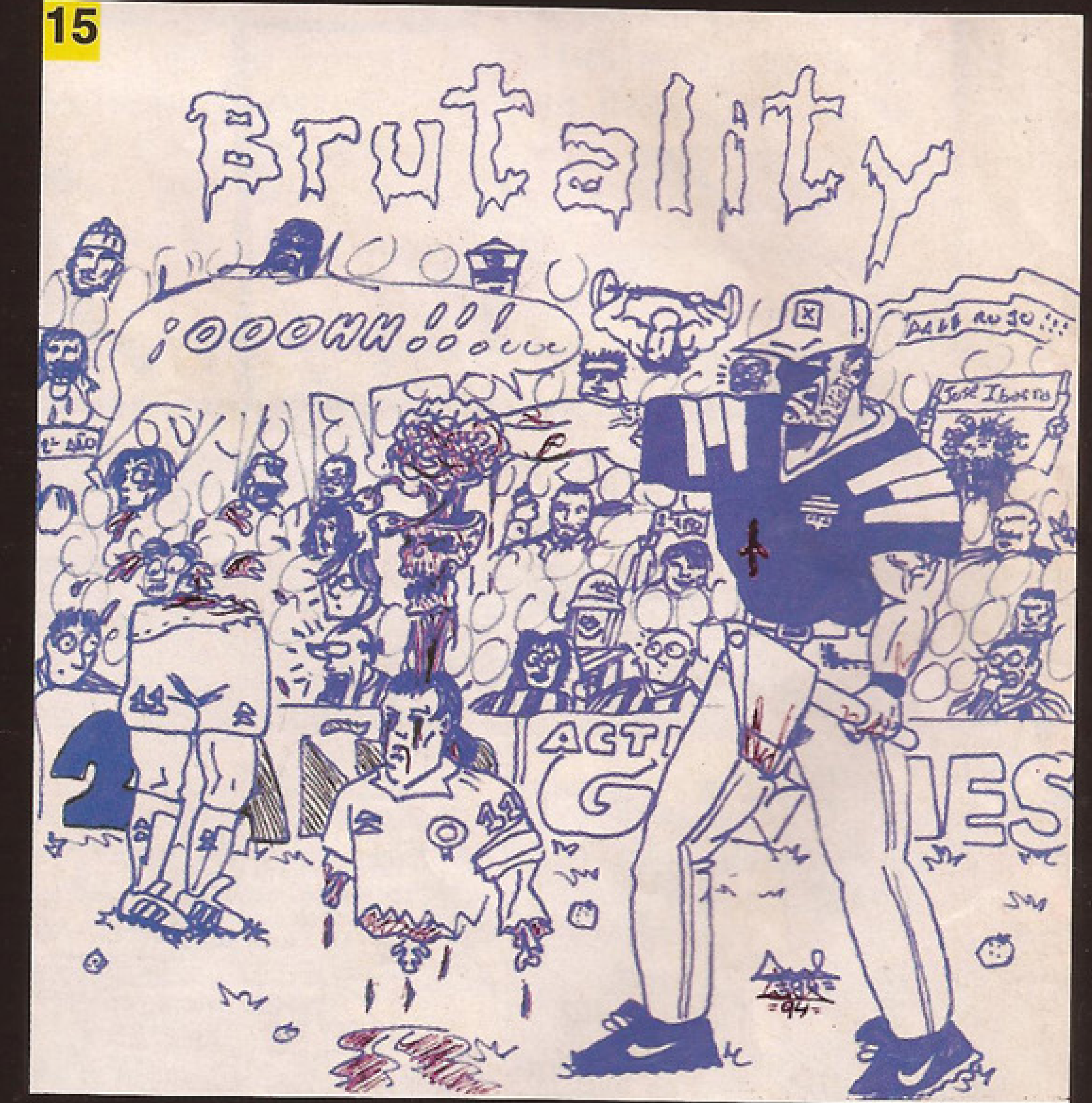
13


USA 94

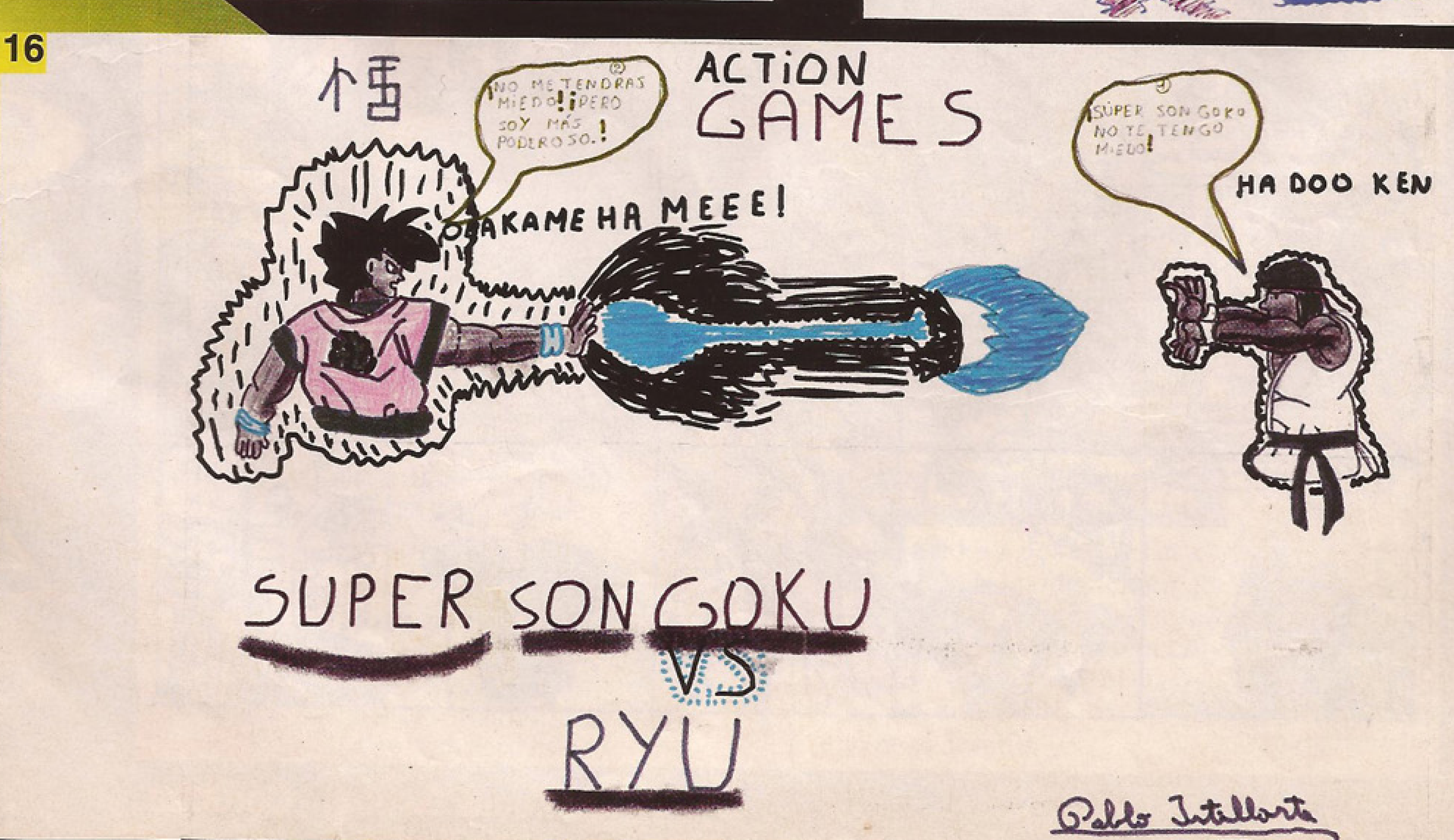
14


SONIC 3
THE HEDGEROG
Hola querida Action Games:
Me llamo Gonzalo Casey vivo en Martín Coronado es la primera vez que hago un dibujo para la Cartelera.

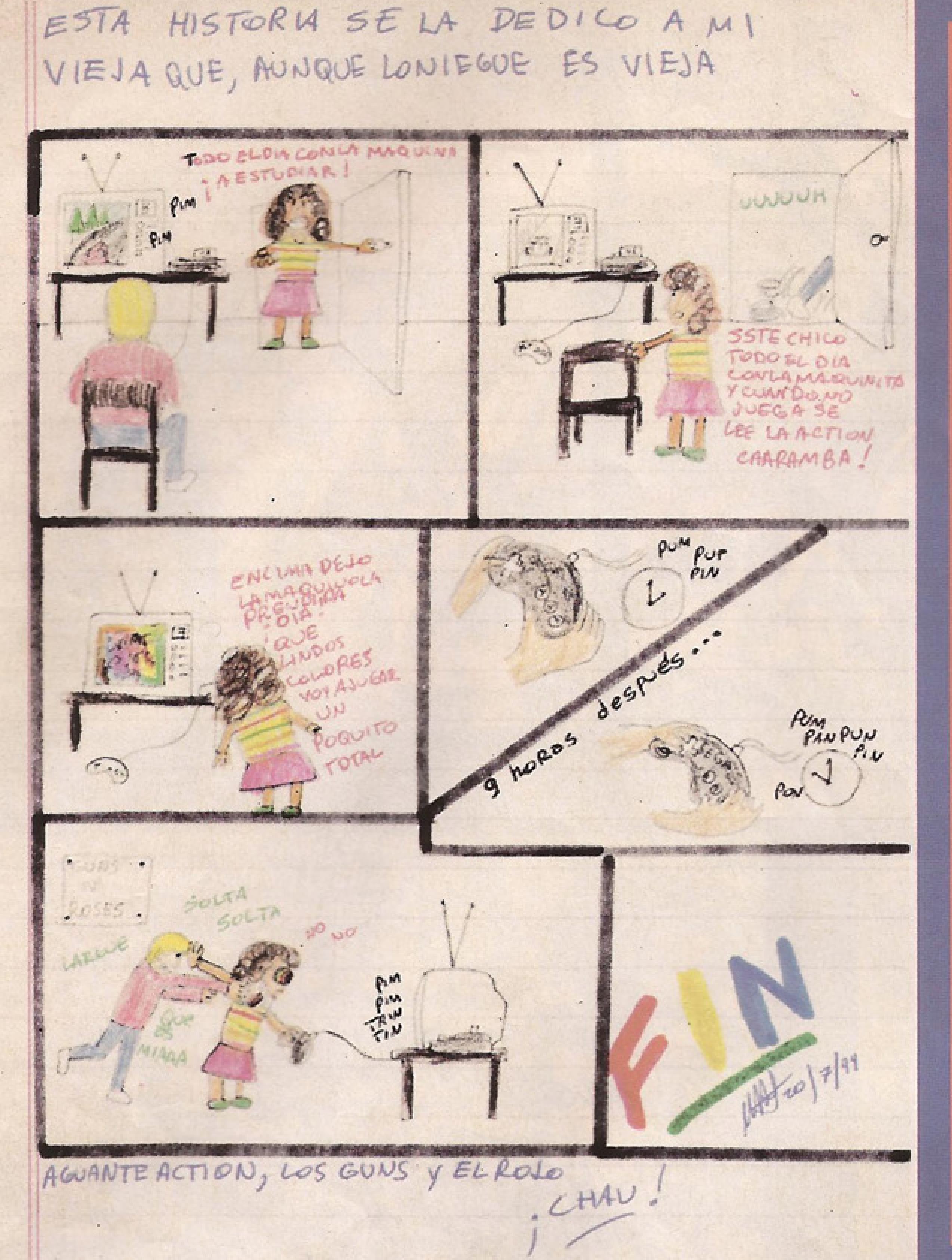
15


Brutality
¡OOOOHH!!!...
ACTI
GAMES

16


ACTION GAMES
¡NO ME TENDRÁS MIEDO! ¡PERO SOY MÁS PODEROSO.!
¡SÚPER SON GOKU NO TE TENGO MIEDO!
HA DOO KEN
KAMEHAMEEE!
SUPER SON GOKU VS RYU
Pablo Intillorte

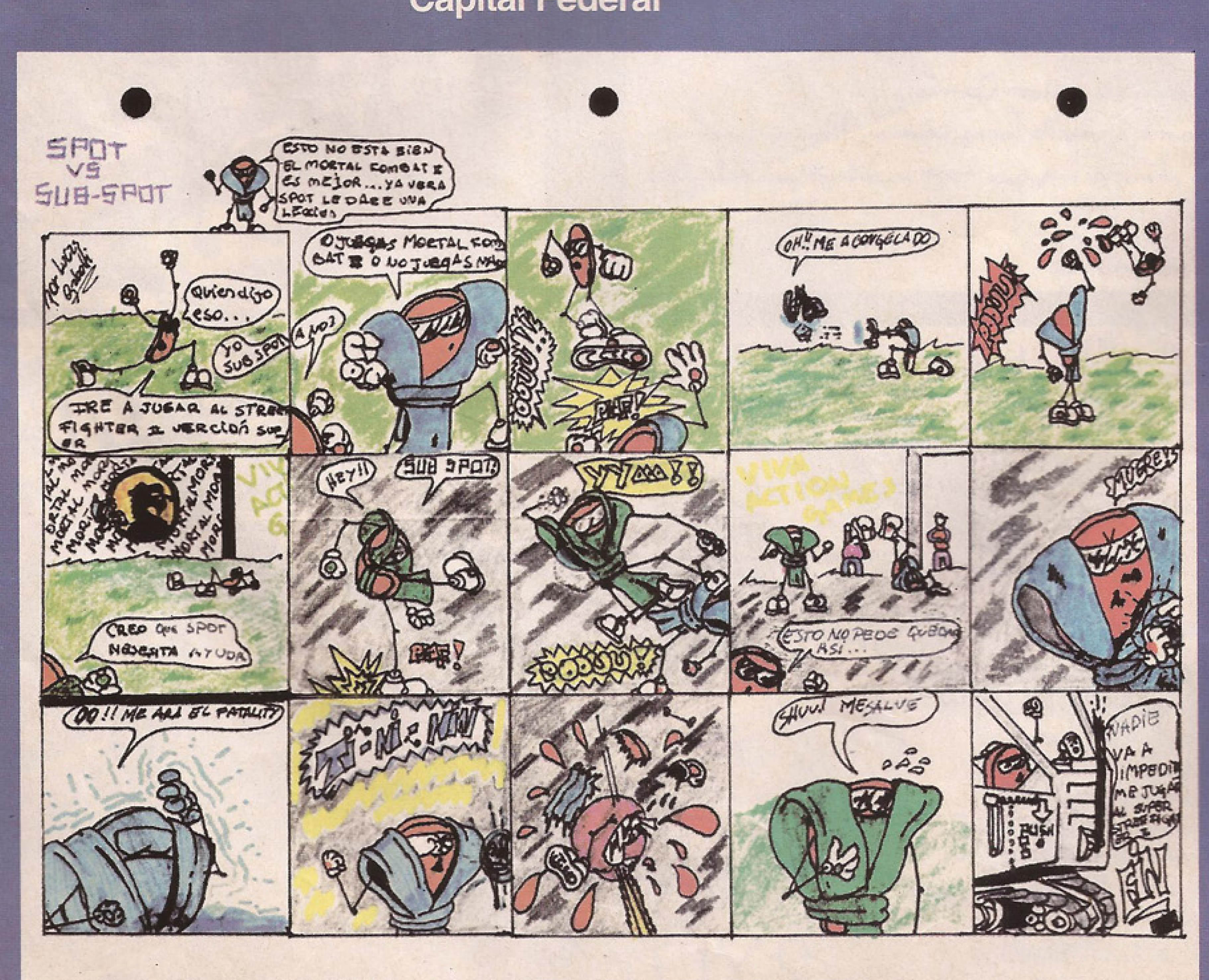
CARTELERA HISTORIETAS



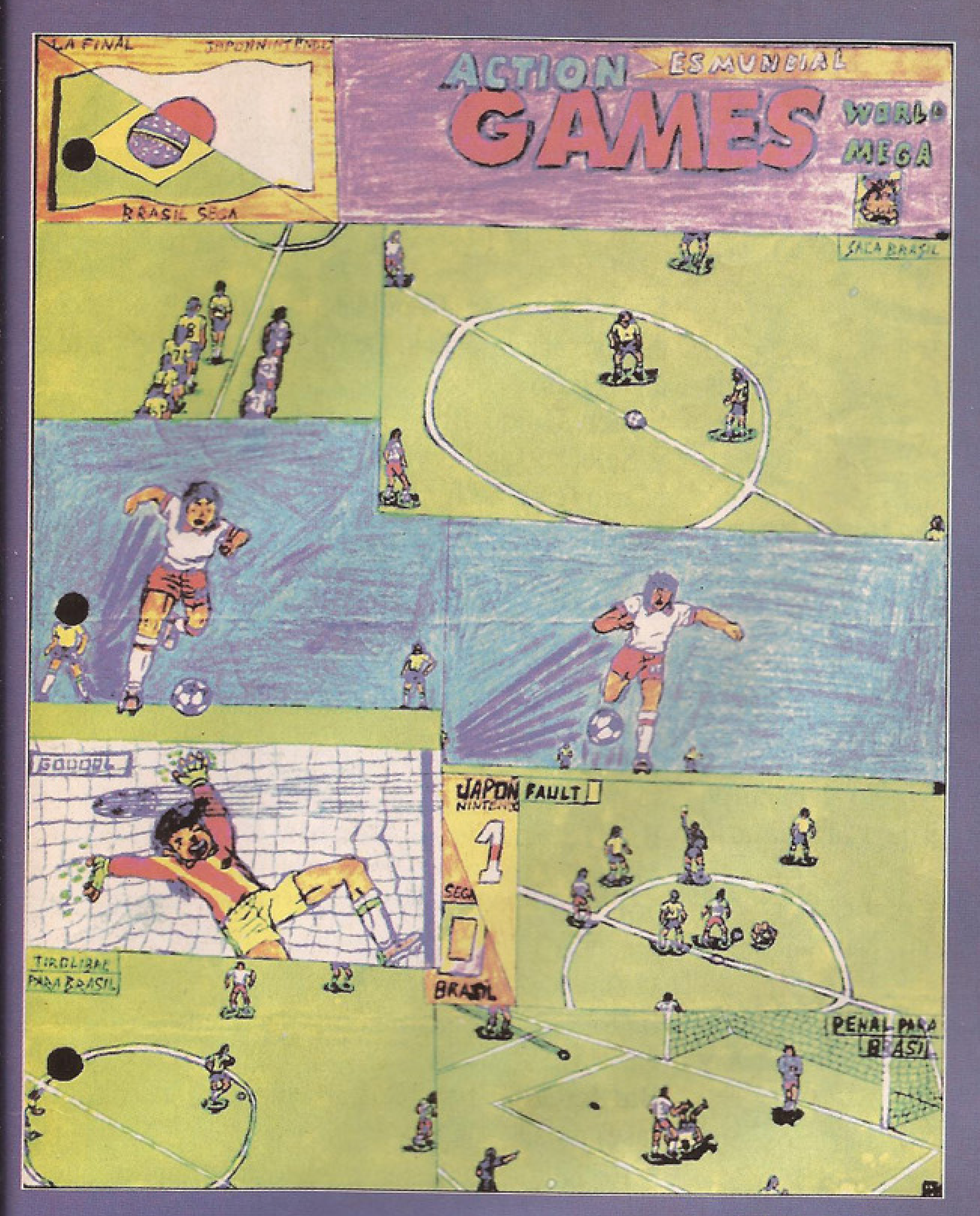
Matías Lojo
Capital Federal

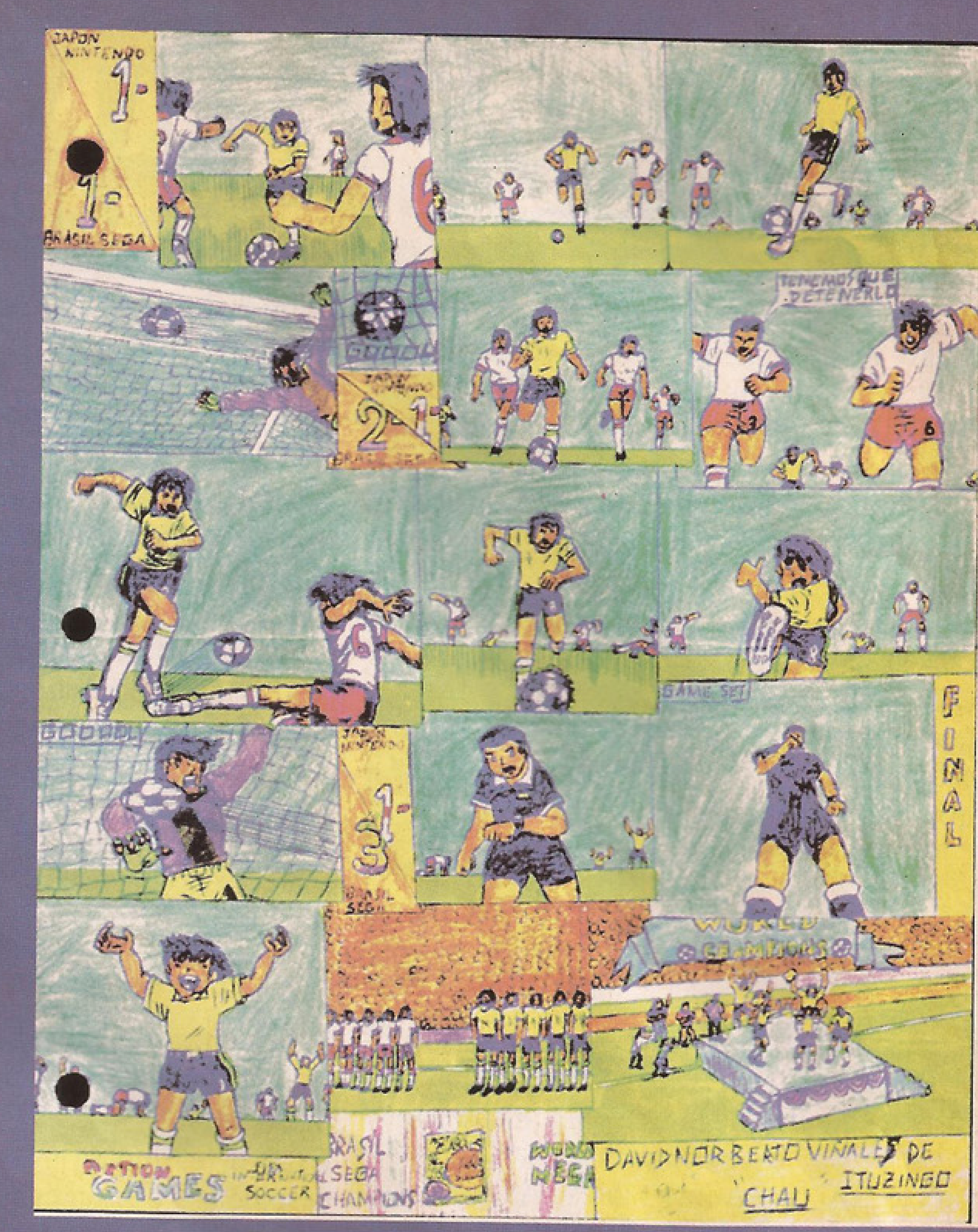
LOS DIBUJOS PERTENECEN A:

1) Daniel A. Chungara, S. S. Jujuy, Jujuy.
2) Eduardo H. Hueppe, G. Pacheco, B. A.
3) Hernán M. Martínez, R. Mejía, B. A.
4) Andrés Campos, Wilde, B. A.
5) Rodrigo J. Cao, B. A.
6) Darío A. Lotti, B. A.
7) Martín F. Irisarri, Montevideo, R.O.U.
8) Diego O. Simón, Capital
9) Marcelo A. Sosa, Miramar, B. A.
10) Roberto José Pérez, Capital
11) Ignacio Rebollo, Neuquén
12) Horacio Ríos, Lanús O., B. A.
13) Diego Salti, Capital
14) Gonzalo D. Casey, M. Coronado, B. A.
15) Pablo G. Ayala, Avellaneda, B. A.
16) Pablo Irtillarte, R. de Escalada, B. A.



De Lucas Gabotti - Córdoba





David N. Viñales - Ituzaingó, Bs. As.

DE FABRICIO MORTAL KOMBAT EN:
TODOS CONTRA TODOS
MIDWAY
¡BUAH! EL JEFE SHANG TSUNG ME QUEMO LA ACTION GAMES
EN OTRA PARTE...
TENGO QUE IR A PELEAR PARA GANAR LA ACTION GAMES
MINUTOS DESPUES...
PUNCH
TE EQUIVOCAS SCORPION ES MIA LA REVISTA
¡NO!
¡LA ACTION ES PARA MI! ¡REPTILE!
AHORA ME VOY
VAMOS A EL
¡ESTE CUENTO SE ACABOO!
¡AH! ME ESCAPE DE LA PELEA
SOY UN GENIO ¿NO?
Fabricio Leandro Martinez
Ramos Mejia
Bs. As.
457 9 años

Fabricio L. Martínez - R. Mejía, Bs. As.

CARTAS GAMEMANIACAS

De mi consideración:
Mucho agradeceré se sirvan informarme dónde se pueden comprar JUEGUITOS EDUCATIVOS (para Nint. y/o Nippon Game)
Yo sé que dichos juegos no pueden competir con "Mortal Kombat" (por nombrar a uno), pero sería interesante que la empresa Acclaim sacara una versión del mismo planteando problemas matemáticos o de ortografía, antes de que el protagonista pueda asestar el golpe mortal.
Desde ya, muy agradecida.
Atentamente.
(madre de niño fanático de los video games pero, ¡ay!, no del estudio).

Raquel Rivero Olazábal
Bs. As.

Hola
Me llamo Juan Manuel Adamoli, tengo 13 años y tengo una Mega Drive. La razón por la que escribo es la siguiente: en el juego Streets of Rage hay cuatro luchadores (Axel, Blaze, Sammy y Zan). Pero descubrí un truco para que aparezca un quinto luchador (es un canguro volador) que se puede elegir. Para elegirlo hay que poner la opción 1 Player y llegar hasta el segundo nivel (la calle), vas a ver. Viene un payaso con un canguro bateador, mata al payaso pero no al canguro, cuando mates al payaso el canguro escapará, después dejate perder y cuando te aparezca la opción continues o game over, elegí game over y después volvé a la pantalla, donde dice 1 player 2 player, option y batle. Elegí 1 player y ahí estará Victy, el canguro boxeador. Por favor, pongan mi nombre al lado del truco.
Ahora voy a dar el password final del juego Boy Soccer Team III .
El nivel final:
EJAGA MDAAE iWAAI
AMiTA AAAA5 55UJS
Publiquen mi carta, los felicito por la revista.

Juan Manuel Adamoli
Martínez - Bs. As.

Action Games:
Hola. Me llamo Sebastián, tengo 14 años, un Mega y un SNes. Esta es mi primera carta, por lo tanto, quisiera que la publiquen.
La revista es buenísima, lástima que tengo de la 22 en adelante.
Les mando algunos trucos:
Batman Revenge of the Joker:
Anotá el password 5257, aparecerán como unos hongos, entonces hacé ← y luego podrás ver todos los niveles seguidos de dos ceros, por ejemplo: -72-00.
Mortal Kombat (Mega):
Con este truco pelearás con Repti-Sonya, mitad Reptile, mitad Sonya. Sólo debes poner Cheat Enabled, Plan Base 3, Flag 0,2 y 3 on, y "The Pit". Ahora debes llegar al segundo "endurace" sin haber hecho aparecer a Reptile antes. Una vez en el segundo endurace, si no estás en "The Pit", dejate perder hasta estar en ella y allí hacer el doble perfecto y Fatality, entonces lucharás con Reptile y al matarlo aparecerá Reptisonya.
Rocketeer (SNes): Selección de fases:
En la pantalla de presentación presioná: L, R, L, R y ↓
S. Adventure Island (SNes): selec. de fases
En la presentación tené presionada →, L, X y luego Start.
Espero les hayan gustado mis trucos, me despido con estas preguntas:
En el MK (Genesis), la música 2 y 15 no están en el juego, ¿por qué?
¿Se pueden saltear pistas con algún truco en Global Gladiators? Chau y sigan así.

Sebastián Vaquero
Pehuajó - Bs. As.

Hola gamemaníacos y game-editores de Action Games:
Me llamo Darío Rubén Falconi, soy de Río III (Cba.) y los quiero felicitar por su 2° aniversario y por su revista. Está rebuena.
Tengo una Mega Drive y un Family Game. Empecé a comprar su revista desde la N° 24. Porque no sabía que era tan buena.
Les mando mi carnet de socio del club de Action y algunos trucos.
Nintendo
Adventure Island: para elegir la fase pulsá: derecha, izquierda, der., izq., A, B, A, B.
James Bond Jr: aquí mando los passwords de este juego
Música test = 012345
Fase 2 A = 033481
Fase 3 A = 258600
Fase 4 A = 320370
Fase 1 B = 113674
Fase 2 B = 136541
Fase 3 B = 873014
Fase 4 B = 687012
Street Fighter 3: pulsá Start, esperá unos 5 seg. y sacá la pausa. Le quitará la energía a tu adversario.
Super Mario Bros 3: en el mapa presioná B y Select y podrás utilizar todos los ítems de Mario (esto no funciona con Luigi).
Double Dragon 3: presioná los botones A + B + Start y elegirás la escena que desees.
Little Nemo: en la pantalla de presentación pulsá ↑, Select, ←, →, A, A, B. Pulsá ↓ y oirás un sonido que te indicará la fase que vas a jugar.
Tom y Jerry: para obtener vidas infinitas pulsá →→↑←↑→↓ B, A, Select, Start y Start.
Battletoads v.s. Double Dragon: para Miguel Sebastián Aguilera, que preguntaba por la selección de fases. Para comenzar jugando con 10 vidas y en cualquier fase, pulsá (en donde hay que elegir el personaje) ↑, B. Si no te sale probalo nuevamente, porque vale la pena.
Battletoads: para cargar vidas (en cualquier fase) pulsá ↑ + Start.
* En la 1ª escena masacrá lo más rápido que puedas a los Mutantes, corré hacia la luz que parpadea. Te llevará a la 3ª fase.
* En la 3ª fase, en la última prueba, chocate la 10ª pared y te llevará a la 5ª escena.
* En la 4ª fase, en donde tenés que bajar a un pozo con pinches, no bajes. Hacele el amague y saltá a la luz que parpadea. ¿Dónde te llevará? A la 6ª escena, ¡por supuesto!
* En la 6ª fase pasa el primer gusano y en el 2°, colgate de él y dejá a Zits contra la pared, te pasará 2 fases.
Sega (Mega Drive)
Sonic: elegir la fase, pulsá ↑ ↓ ← →, oirás un pitido. Pulsá A, B, C y Start (al mismo tiempo).
Tazmania: para conseguir todos los continues que quieras hacé lo siguiente: tomá los continues y suicidate seguidamente.
Splatter House 2: les mando mis passwords:
Nivel 2 = EDK NAI ZOL LDL
Nivel 3 = IDO GEM IAL LDL
Nivel 4 = ADE XDEZOL OME
Nivel 5 = EFH VEI RAG ORD
Nivel 6 = ADE NAI WRA LKA
Nivel 7 = EFH XOE IAL LDL
Nivel 8 = EDK VEI IAL LDL
Mortal Kombat: modo sangriento A, C, A, B, B, B (en la historia).
Quisiera conseguir la Action que trae 100 y algunas fotos del Mortal Kombat.
Me despido dándoles las gracias por publicar mi carta.

CARTAS GAMEMANIACAS

PD 1: feliz 2º aniversario y que sean muchos más.
PD 2: perdón por los "*orrores*" ortográficos.
PD 3: discúlpenme por hacer tan extensa esta carta y mandar todo de una sola vez.

Darío Falconi
Río III - Córdoba

Action Games:
Me llamo Julián y tengo 14 años.
Soy hincha de Sega porque en la SNes los juegos cuestan un huevo y tienen la misma calidad, además con la Mega CD están todos re-copados.
Bueno, les mando trucos de juegos de Mega.
Sonic 1: Pulsá ↑ ↓ ← → en la pantalla de la cara de Sonic. Si lo hiciste bien te va a hacer un ruidito. Bueno, ahora apretá todas las flechas juntas, el A, B y Start, todo a la vez (todo rápidamente en la pantalla de presentación) y te va a aparecer un menú para elegir cada nivel y las fases de bonus.
Muhammad ali: (jugando con Muhammad):
2ª pelea: ϕϕ7EEHCZ
3ª pelea: ϕϕ75BXCZ
4ª pelea: ϕϕ7BC7CZ
5ª pelea: ϕϕ72CNCZ
6ª pelea: ϕϕ7CC4CZ
7ª pelea: ϕϕ7WCCCZ
8ª pelea: ϕK7WC4C7
9ª pelea: ϕϕ7ACECZ
10ª pelea: ϕϕ74CBCZ
WWF Wrestlemania: para matar al contrario fácilmente tenés que subirte a la esquina superior izquierda, cuando hagas esto el adversario se va a alejar, ahora, cuando no se aleje más, bajate, el contrario se va a acercar. Apenas te bajes, apretá el botón de patada y la flecha para atrás al mismo tiempo, así el adversario no va a poder acercarse y pegarte. Repetí esto todas las veces (pegale 3 patadas, cuando se cae subite de nuevo y esperá a que se levante).
Streets of Rage 2: apenas empezás, andá a la esquina inferior izquierda y apretá el botón de piña y, así, vas a encontrar una vida extra.
Bueno, me despido y espero que les hayan servido mis trucos.
PD: por favor, publiquen mi carta. Gracias.

Julián Pszonka
Cap. Fed.

Queridos de Action:
Me llamo Rodrigo J. Moltoni, tengo 13 años, un Video Racer y un Game Boy. Esta es la primera carta que escribo a pesar de que todos los meses compro la revista con ansias de ver esta sección, con el fin de encontrar algún truco necesitado.
Por eso les escribo para darles y pedirles trucos, en fin: intercambiemos. Aquí les doy los códigos para los juegos:
Batman II (Return of the Joker):

1-2 MDRR	2-1 NMLL	2-2 NWKL
3-1 LGZQ	3-2 GPTW	4-1 GNXF
4-2 KHCN	5-1 QGVN	5-2 WBZT
6-1 FFHG	6-2 LKQG	7-1 GPZT

Mega Man II:
Para ir a la fortaleza del Dr. Willy\A1, B2, C1, DL, D3, E3, B4, C5, E5
Mega Man III:
Para ir a la fortaleza del Dr. Willy
A1, A3, B2, B5, D3, F4 usando bolas azules y si quieren empezar con 9 tanques de energía poner A6 con una bola roja. Además apretando Select se te llenará la energía.
Mega Man IV:
Para ir a la fortaleza del doctor Cossak
A1, A4, B5, E2, F1 y F3
Mega Man V:
Para ir a la fortaleza de Proto Man
Azules: B4, D6 y F1.
Rojas: C1, D4 y F6 y, para comenzar con Beat es:
Rojas = BL, D3, F5 y Azules = CL, D4 y F6.
Terminé los juegos: Prince of Persia, Show Bros, Locos Adams II, Mega Man 3, 4 y 5, Batman II y Turtles III.
Les ruego que me pongan en los Winners, les mando el Top Ten y les pido que me den estos trucos:
Los códigos de 8 eyes y Lolo 3 a partir del 4 nivel.
(Disculpen los "orrores" de ortografía)
PD: aguante Action.
PD2: aguante Nintendo.
PD3: ...
Saludos. Atte.

Rodrigo J. Moltoni
San S. de Jujuy

Action Games:
Escribo para darles ayuda a los gamemaníacos que gustan del Battletoads ya que es un juego muy difícil les enseñaré todo lo que hago para terminarlo.
1) Ragnaros Canyon: comienza con 3 vidas, puedes agarrar warp zone e ir a fase 3 pero no es conveniente.
Subite al cerdito volador con palito, eliminá al otro cerdito. Apretá Start y ↑ y dale un palazo al hombre con el hachita y agarrá la vida. Evitá que este enemigo te la saque.
2) Wokie Hoole: agarrá el machete y encerrá a los pájaros, pegales ocho veces. Ganarás una vida.
Si hacés todos estos pasos en esta área aparecerá Zitz. Dejá que muera solo. Concentrate y sacá el mayor número de vidas posible. Cuando zitz muera estarás en esta misma área, seguí sacando vidas
3) Turbo Tunnel: llegate al área 3-4 (o sea el 4º palito que cruzás) contá 5 barras de abajo y metete en las pelotitas blancas, una warp zone que te llevará a la fase 5, si no pasala directamente.
4) Artic Cavern: muy bien; si te era difícil Surf City, salteala y tomá esta warp zone. Te llevará a la fase 6. En las partes donde te parás en una plataforma que caés donde hay

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES.
Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

pinches y la misma se destruye, en la parte anterior en que un pinche te levanta las barreras que no puedes saltar y debes pasar por debajo, la anteúltima plataforma baja hasta la mitad y salta muchas veces hasta agarrarla.
5) Surf City: agarrá tu tabla de ski con el salto apretado volarás tan alto que no se verá en la pantalla. También sirve para la nave de turbo Tunnel.
6) Karnajat's S'lair: pasa la 6-1, la más fácil, y salí por el huequito arriba de todo, en la 6-2 aparecerá una víbora delante tuyo, subite y una vez arriba hacé la corrida hacia el lado derecho, otra warp zone que te llevará hasta el stage 8.
7) Volksmire Inferno: es una zona copadísima lástima que no haya warp zone que te deje en él, ni que te lleve a otras fases, debes llegar a esta área por tus propios medios sin trucos ni nada.
Liquidá los ratoncitos de un solo golpe, parece que nos atacan los mismos del area 3 en naves, dales cornadas. ¿Qué? Tu sapito se asusta de la nada, subite a esta nave súper jet y esquivá las barreras de fuego con todo.
En la 7-2 donde se vienen bolitas de fuego de frente atrás de todo apretá toda la cruz y el botón de salto, dejalo entre el marcador y fuera de pantalla.
6-3: poné tu nave en el ángulo inferior izquierdo y esquivá los misiles que te caen encima, de ahí en más sólo consta de rapidez y memoria.
8) Intruder Excluder: aquí la cosa se pone negra. Para pasar esta área jugá mucho, mucho y memorizá. ¿Y? ¿Llegaste? Después de tanto tiempo, enfrentá a Robomanues, dale cornadas y no lo dejes respirar. Si no llegás, quedate agachado en el lugar y golpealo al acercarse, repite desde "dale cornadas" hasta acercarse. Murió.
9) Terra Tubes: golpeá todo lo que se mueve, sea acuático o terrestre para darte paso, si no, fuiste. ¿Un patito? Parece inofensivo. Dale tu manaza y alejate, abajo: matar al primero, retroceder hasta que se junten y dale tu manaza, si te cuesta llegar te digo lo mismo que la anterior, jugá mucho, mucho y memorizá.
10) Rat Race: 10-1: corré con todo y vencé la rata, llegá antes que ella a la bomba y dale una patada.
10-2: Corré con todo, si lo hacés bien volverás a vencer a la rata.
10-3: esta es la última área de las décimas. No dejes que la rata te pase, si te alcanza, dale un cabezazo, si lo hacés bien, te enfrentarás al torito. ¿Ni se mueve? Ten cuidado, se enfurece a medida que lo golpean, dale cornadas y escapá.
11) Clinger Winger: carretera imantada, moti-to de fierro, andarás cabeza abajo. En algunas partes, sacale ventajas a la bola en las curvas. Cuando la enfrentes, dale todos cabezazos, le sacan mucha energía comparado con levantarlo y tirarlo.
12) Revolución: cuando llegues a la carita roja, tomate del palito y quedate ahí hasta que se vaya, el humo que te sopla es imposible matar, sube como puedas allí. Esta Dark Queen. golpeala en la parte inferior del remolino o cuando esté quieta.
¡Y aguante, Action, todavía!

Fernando Javier Romero
Buenos Aires

Hola amigos de Action Games. Me llamo Ezequiel Goizueta, de San M. de Tucumán. Les quiero contar que soy súper gamemaníaco, tengo una Genesis Sega y los juegos Mortal Kombat, Sunset Riders, Tazmania, Champion ship pro-am, World Cup '92 y Mickey Mouse y Donald Duck. Tambén tengo un Mario Land, La familia Addams, Tetris, Gremlins y las Tortugas ninja. Me encanta el Mortal Kombat II.
Quiero vender mi Game Boy con cable para jugar de a dos, audífonos, los cinco cassettes que tengo con manuales y cajas. Todo totalmente original a $400. Puedo vender Game Boy solo, con pilas o cassette o Game Boy y un cassette.
Les envío muchos saludos a los gamemaníacos del mundo.
PD: ¡¡Muchas gracias, Action Games!! Please, publiquen mi carta.
PD 2: Soy socio del Club Action Games, por favor, envíenme mi credencial.
PD 3: Me podrían enviar la remera Action Games y la pago contra reembolso.
Aguante, Sega, Nintendo, Neo-Geo y ¡¡ACTION GAMES!!
Interesados por la compra del Game Boy, comunicarse al 081-222698 - Rivadavia 444 - Torre 4 - 9° A - Tucumán

Ezequiel Gaizueta
Tucumán

Señores de Action Games:
Me llamo Virginia Yódice y quiero decirles que su revista es genial y, además, comparadas con las otras revistas, el la mejor.
A continuación, mando un desafío. Quiero que algún chico/chica me de el código de la última pantalla del Prince of Percia (de la versión de Family Game) ya que como se me acaba el tiempo, no puedo llegar. A cambio le daré información de otros cartuchos (tengo muchísimos).
Gracias.
PD: mando mi dirección: San Gerónimo 2427 - 3000 Santa Fe. Me gustaría formar una especie de club. Tema: los games del Family. Quiero lograr recaudar información sobre algunos cartuchos de Family. Escríbanme. Chau.

Virginia Yódice
Santa Fe

Queridos gamemaníacos de Action Games:
Me llamo Matías y tengo 12 año. Soy un feliz poseedor de 1 S. Nes, Nes, Atari Amiga y PC. Tengo muchas cosas que contar: primero, resolver el desafío de Fernando Ariel Gómez Core, sólo tengo el Final Fight del Super: en la pantalla donde hay un bloque con el nombre del game, presioná los botones L, R, Start y Select y aparecerá una pantalla donde podrás elegir vidas, dificultad, etc. Esto te servirá para terminarlo.
He terminado los siguientes games: Contra, Super Mario Bros, S. Mario World, T.M.N.T. 4, Final Fight y muchos más que no recuerdo.
Para el desafío: un amigo me dijo que en el Monkey Island debía encontrar un collar y dárselo a los caníbales y ellos me darían una cabeza que me guiaría al barco de le Chuck en la cueva. ¿Es cierto? ¿Dónde y cómo lo encuentro? Si no, ¿qué debo buscar? ¿En dónde y cómo?
Me despido de ustedes con un saludo. ¡Chau!
PD: Sigan así.
PD 2: Pónganme en los winners.
PD 3: Pongan mi carta, please. Estoy frente a la compu, de rodillas, rogando que la publiquen, pues ya he mandado 2 cartas y no las publicaron. Chau.

Matías van Gelderen
Pcia. Bs. As.

RESPUESTAS A LOS DESAFIOS

Hola. Me llamo Daniel y tengo un Megadrive con 14 cartuchos (juegos).
Quiero aclararle a Esteban Luciano Gaido sobre "The Tiny Toons Adventures" para Mega.
El A sirve para cuando juntás más de 50 zanahorias. Te da un ítem (poder para matar enemigos) o lo puedes encontrar en forma de un cuadrito con la cara de un ratón, del correcaminos y un cóndor.

El B cuando corrés y los pies de Baxter no se ven bien (como Sonic) y lo presionás hace una zancadilla.
El C salto.
Les mando unos trucos:
Tiny Toons: NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY (final)
Sonic: ↑ ↓ ← →, A y Start (los dos simultáneamente)
Mero: (más difícil) elige "comando" normal. Presioná Start y A, B y C.
Quisiera que pasen algo sobre el Mortal Kombat II para Sega.
PD: los felicito por su revista (esto dicen todos).
PD 2: pónganme en la lista de winners. ¿Me podrían enviar la remera, si la gano?
PD 3: aguante, Action Games.

Daniel Alejandro Chungara
San Salvador de Jujuy

También contestaron a Luciano Gaido:
Nahuel Jaszczyszyn - Bs. As.
Hernán Darío Pugliese - Bs. As.
Guillermo Sanfiz - Bs. As.

Hola, amigos:
Lo primero es felicitarlos por la revista.
Lo segundo es contarles para qué les escribí.
El motivo de esta carta es que quiero canjear mis cartuchos de Family que paso a enumerar: Street Fighter 3, Adventure Island, Devil Boy (Conquest of the Cristal Palace), Final Mision, Campeones, Pack- Man, 8 en 1 (con 1942, Twin Bee, 40 Tank, Arkanoid,...), 2 en 1 (con Ninja Gaiden 3 y Totally Rab), 150 en 1 (con Tetris 2, Galaxian, Batle City, Ice Climber, Pool Lunar, 6 juegos de pistola...), Super Mario, Contra, F-1 Race y Doble Dragon 3.
Me llamo Christian, esta es la novena carta que escribo (de las cuales ni una han publicado). Mi teléfono es 290-6864 ó 442-1737.
Respuesta para Maximiliano Calderón. Para obtener el Sound Test en el Ninja Gaiden, mientras estés en la presentación, apretá: ↙, A, B, Select y Start (en el control 1).
El mejor premio que me pueden dar es publicar mi carta.

Christian Castellanos
Capital

También contestaron a Maximiliano Calderón:
Hugo Parra y Paúl Parra - Misiones
Hernán Manrique - Bs. As.

Hola. Me llamo Matías, tengo 13 años, un S. Nes, un Sega, un Family, y un Game Gear. Voy a Responder los desafíos del N°26.
Para Julio Varela:
Si en este juego hacés ↑ y Start te llena toda la energía. Pero puede ser que algunos juegos de Family sean piratas por lo que están incompletos y no tienen todas las pantallas. Lo mismo me pasó a mi con el Tortugas 3 en la parte del destructor.
Para Esteban Gaido: no se a cual Tiny Toon te referís pero te doy los que conozco.
De Sega: con el A llamás al personaje que hay en la parte superior de la pantalla (siempre que lo hayas conseguido).
De Family: salta
De S. Nes: sin tocar la configuración no sirve para nada.
Ahora les mando unos trucos:
Mortal Kombat (S. Nes): para inmovilizar a Goro, hay que jugar con Scorpion y hacer un teleport y enseguida una lanza y si se la cubre, ¡listo!
Un truco curioso: jugar de a 2 y cada uno deberá pegarle 4 ganchos a su oponente y cuando queden aprox. 1,5 seg. uno deberá hacerle la agarradita al otro de modo que el tiempo los congele a media acción y marque Draw. Si todo salió bien van a poder atravesarse y salir de la pantalla.
Game Gear Mortal Kombat: Sangre 2, 1, 2, ↓ ↑ y Start.
¿Me podrían decir el kombat tomb fatality de Shang Tsung?
Monaco GPII G. Gear: si querés ver el final poné el password "champion".
Ultima pregunta: ¿porqué sacaron la parte de Game Gear?
Gracias por todo y me despido con un saludo a todos los gamemaníacos. ¡Chau!
Pd."¡¡Aguante Action Games!!
Pd. 2: Publiquen mi carta ya que es la tercera que mando y no publicaron ninguna.

Matías Loso
Capital

También contestó a Julio Varela:
Facundo Albano Bernardi de Bs. As.

QUEDAN ESTOS DESAFIOS

Sebastián Cáseres - S. M. de Tucumán:
¿Cómo se pasa la parte de los cañones en el Stage 6 en el Tiny Toons Adventures?.

Jonathan Fernández - Bs. As.:
Amí no me sale el truco de Tazmania de elegir pantalla, yo ya sé que mi cassette es un cartrucho ¿la culpa es mía? capaz que amí no me sale el truco.

En el Monkey Island 2 no puedo pasar. En el último trozo de mapa, cuando lo estoy por agarrar me caigo, por favor, ayuda.

Sebastián Vázquez - San Luis
En los passwords para Castlevania 4 de S. Nes no funcionan las claves.
En la grilla falta el nombre de persona para que funcione ¿Será posible aclarar cual es?

Daniel Pulvirenti - Bs. As.
Pido password para el juego Evander Holyfield's Real Deal Boxing (G. Gear).

Juan M. Camargo - Gral Madariaga
Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Teargas en el 5° caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.

RESPUESTAS DE ACTION GAMES

Para Raquel R. Olazabal:
Le pediríamos que consulte a nuestros anunciantes, para ver qué titulo le puede ser de su interés, o el de su hijo.
Y a vos niño fanático de los videojuegos, te vamos a pedir que seas un poquito más fanático del estudio también, ¿OK?

Para Ezequiel Gaizueta:
No trabajamos con el sistema de contrarreembolso, pero podés mandar un giro postal o bancario a nombre de Editorial Quark S. R. L. por el importe de $15.- o $10.50.- si sos socio del Club de Action, más $5.- para los gastos de envío por correo certificado. Y por supuesto una carta que indique lo que querés, en este caso una remera de Action.

Para Daniel A. Chungara:
Por supuesto que podemos mandarte la remera si la ganás.

Para Matías Loso:
Por ahora no está saliendo la sección de Game Boy y Game Gear porque a nuestro criterio no están saliendo Juegos y lanzamientos de gran importancia como lo hacen otras empresas, pero no te preocupes que cuando aparezca algo bueno lo publicaremos.

¡¡CHAU FIERITAS!!

ACTIONMANIACOS
Queremos agradecerles por mandar las cartas con letra clara, ya que de esta manera no tenemos problemas para publicarlas.

WINNERS

ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

Pablo Gastón Girge
Quilmes
Federico Coda Zavetta
Casilda - Santa Fe
Juan Pablo Boccardo
Córdoba
Justín Boccardo
Córdoba
Martín Vera
Catamarca
Ivan Alexis Ivanof
Vicente López
Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires
Daniel Cardozo Hasson
Mar del Plata
Maximiliano Bustelo
Capital
Adrián Royo
Capital
Jorge Amar
San Isidro
Mauro Albornoz
Haedo
Darío Diament
Martínez
John Mayan
Haedo
Gonzalo A. Gerona
Capital
Juan P. Diaz Orban
Capital
Germán Romanín
Lanús Oeste
Horacio R. Zon
Lanús Oeste
Daniel R. Soto
Gral. Sarmiento
Santiago Vanina
9 de Julio
Tomás Domínguez
Capital
Leandro S. Gómez
Avellaneda
Adrián I. Romero
Capital
Santiago R. Pinto Guerrico
Capital
Santiago Devia
Capital
Ricardo Braña
Capital
Adrián García
Bahía Blanca
Pablo Agüero
Esperanza - Santa Fe
Javier Llorens
Mar del Plata
Mariano Mera
3 de Febrero
Diego De Carlo
Capital
Sebastián Callejas
Capital
Pablo G. Castillo
Ituzaingó
Fernando A. Ferro
Ezpeleta

Rodrigo A. Lorenzo Durán
Avellaneda
Damián Bulbulián
Ituzaingó
Maximiliano Devolder
Capital
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Luis T. Storani
Córdoba
Luciano R. Monti
Avellaneda
Israel Rog
Capital
Osvaldo Ivan Aparicio
Mar del Plata
Alejandro Peinó
Capital
Leandro Suárez
Río Negro
Gabriel Granda Pastor
Quilmes
Diego D. Amaral Franco
Quilmes
Silvio Tapia
Mendoza
Gerardo Diego Germán
Capital
Javier E. Seitz
Caseros
Lucas E. Rinaldi
Haedo
Gustavo E. Lucero
Santa Fe
Fernando Cacurri
Capital
Mariano Lucero
Mendoza
Lucas Fiszman
Olivos
Federico Segovia
Capital
Javier S. Flores
Remedios de Escalada
Juan Manuel Lanza
Capital
Maximiliano Romero
Capital
Adrián G. Alvarez
Moreno
Diego Seoane
Capital
Eduardo Brussa
Montevideo - Uruguay
Fabricio Scrollini Méndez
Maldonado - Uruguay
Claudio Galarza
Capital
Iván Inchausti
Mar del Plata
Hernán Diego Nicoletto
Rosario - Santa Fe
Fernando G. Zapiola
San Isidro
Nicolás Olivero
La Plata
Juan Pablo Picasso
Capital

Sebastián Mezio
Misiones
Pablo Rodrigo Sánchez
Santa Cruz
Federico Apabloza
Neuquén
José S. Plano
Santa Fe
Carlos Fernandez
Capital
Guillermo Tomoyose
Capital
Matías A. Diez
Tandil
Marcelo Garacotch
V. Alsina
Mariano Felipe Raverta
Lomas de Zamora
Gastón Defilippis
Caseros
Luciano A. Sabini
Bs. Aires
Mariano Casalini
Beccar
Jorge A. Friedman
Capital
Jorge Mansilla
Capital
Pablo Parrilla
V. Constitución - Santa Fe
Cristian A. Loza
Bs. Aires
Javier L. Zapata
S. Lorenzo - Santa Fe
Mario H. Cousté
Bs. Aires
Sergio L. San Martín
Capital
Juan Pablo Lorendeau
Salta
Diego Carrizo
Berazategui
Marcelo D' Ercoli.
Casilda - Santa Fe
Pablo G. Ayala
Avellaneda
Juán Pablo Fabrissín
Reconquista - Santa Fe
Carlos D. Martínez
Capital
Juan Pablo Díaz Orban
Vicente López
Maximiliano R. Novello
Bs. As.
Leonardo Barros
Villa Elisa
Pablo Segade
Capital
Leonardo J. Pütz
Corrientes
Hernán Alvarez
Capital
Luciana Fons
Bs. Aires
Fernando J. Bibbó
Mar del Plata
Ramiro Bolaño
Capital

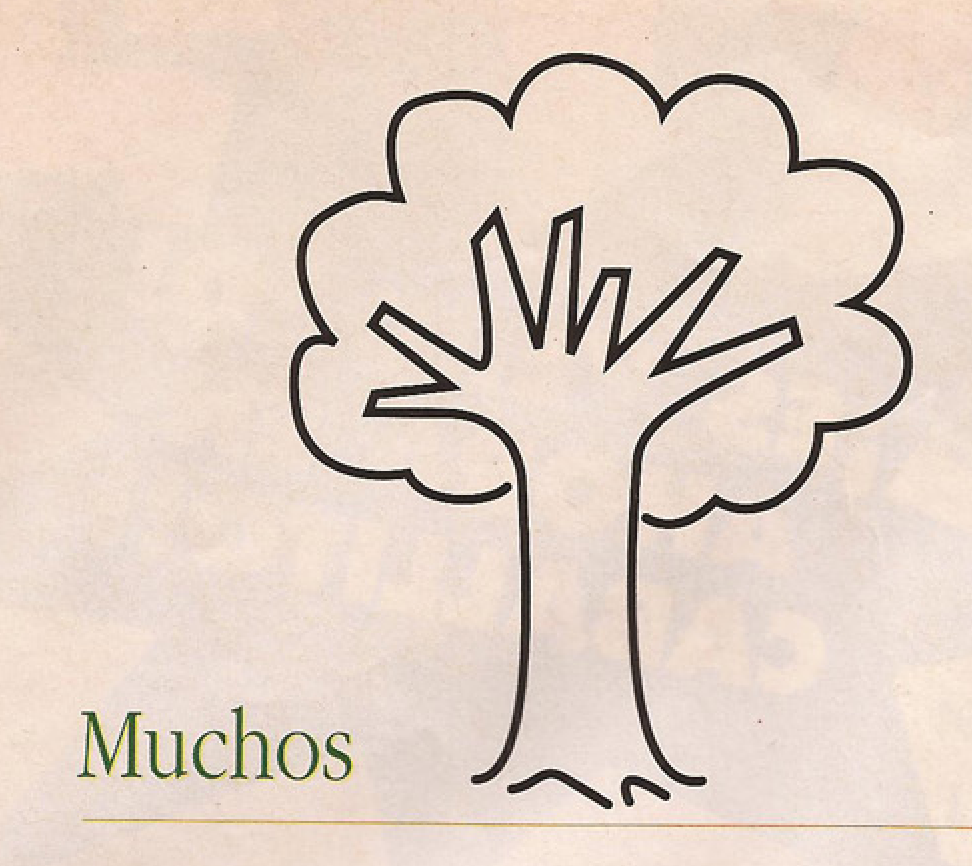
Cristian Dornini
Córdoba
Hernán Manrique
Castelar
Mariano Potetti
9 de Julio
Ariel H. Sotomayor
Capital
José E. Vazquez
Bs. Aires
Omar Zurita
Bs. Aires
Darío Britos
San Luis
Guido Pancaldi
Bs. Aires
María Laura Pascuero
S. S. de Jujuy
Javier H. Pilotti
Capital
Guillermo O. Cortina
Trelew - Chubut
M. de los Angeles Suarez
Bs. Aires
Joaquín M. Fernandez
Bahía Blanca
Leandro D. Magliola
Bs. Aires
Lucas Ríos
Bs. Aires
Mauro A. Colombini
Santa Fe
Guillermo Sanchez
Rosario - Sta. Fe
Adriano Varoli
Godoy Cruz - Mendoza
Rolando Aragüez
Santa Fe
José L. Inchauspe
Capital
José A. Culzoni
Bs. Aires
Simón S. Reigada
Bs. Aires
Christian Castellanos
Capital
Rafael Elizalde
Bs. Aires
Hernán Sosa
Capital
Roberto H. Santucho
Bs. Aires
Juan Belink
Capital
Lucas Lavie
Capital
Daniel Antunez
Capital
Diego Martinez
Bs. Aires
Jat
Córdoba
Gabriel Merino
Capital
Diego G. González
Bs. As.
J. L. Romanelli
Bs. As.

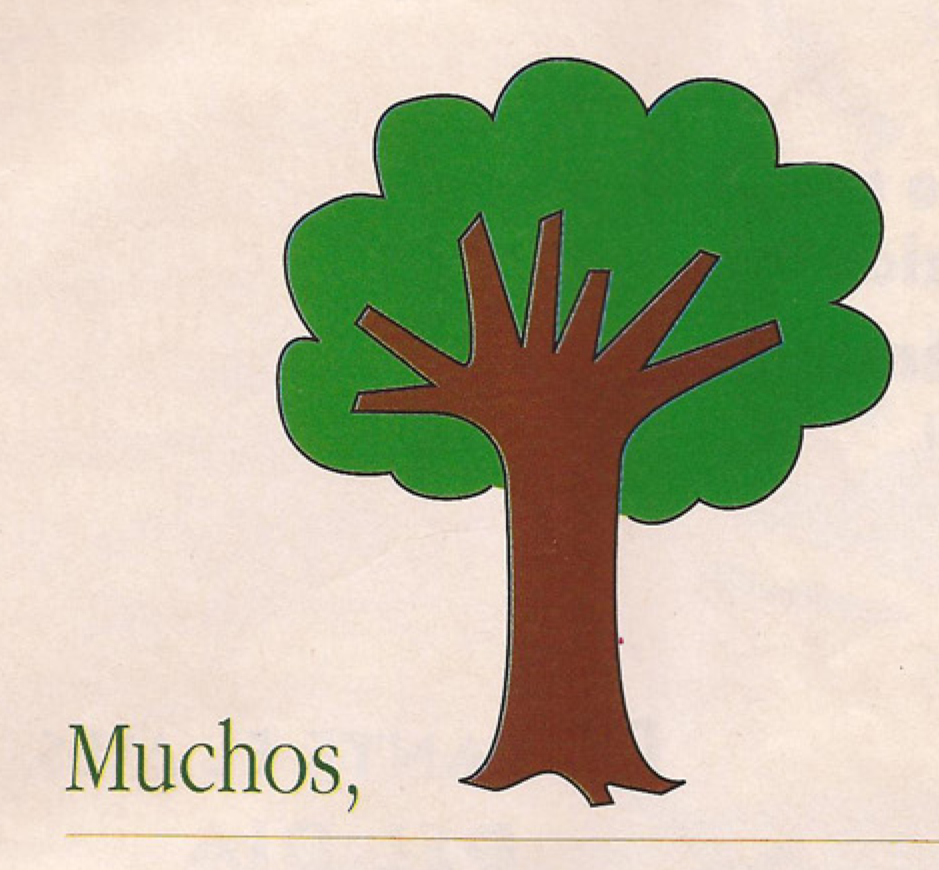
Leonardo Ceballos
Bs. As.
Ezequiel Bozzinni
Bs. As.
Pablo H. Ortega
Bs. As.
Rodrigo Roman
Bs. As.
Miguel Alejandro Dell'Amico
Capital
Pablo Bodnar
Capital
Diego Almeyra
Capital
Pablo Mariano García
Bs. As.
Marcos Daniel Ruiz
San Salvador de Jujuy
Pablo Salguero
Bs. As.
Julián Santiago Ferrero
Bs. As.
Leonardo Adrián Cambria
Sta. Fe
José Luis Gaitán
Bs. As.
Nicolás Derderian
Capital
Oscar M. Tolosa
Bs. As.
Mariano A. Ferreris
Bs. As.
Pablo M. Ortega
Capital
Gastón A. Pascuale
Bs. As.
Matías Durán
Capital
Martín Dofeo
Capital
Darío Falconi
Río III - Córdoba
Matías van Gelderen
Bs. As.
Daniel A. Chungara
S. S. de Jujuy
Nahuel Jaszczyszyn
Bs. As.
Hernán Darío Pugliese
Bs. As.
Guillermo Sanfiz
Bs. As.
Christian Castellanos
Capital
Hugo y Raúl Parra
Misiones
Hernán Manrique
Bs. As.
Matías Loso
Capital
Facundo A. Bernardi
Bs. As.

Sumate a los 167 Winners de la banda de Action.

¿Cómo, vos no figurás?
¡Lo que te devoraste hermano!
Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.

Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games. Comuníquense con Action al 951-6239.

Muchos  sabemos dibujar un árbol

Muchos,  también, sabemos pintarlo

Pero...  Cuántos sabemos cuidarlo ?



**Podés encontrar el cartucho que se te ocurre.
También toda la información que necesites
y la mejor atención.**

Lo mejor en :

**SEGA
SUPER NINTENDO
FAMILY
SEGA CD
3DO PANASONIC.**

**DURANTE EL MES
DEL DIA
DEL NIÑO
-AGOSTO-
TE ENCONTRARAS
CON LAS MEJORES
OFERTAS PARA
QUE NO TE QUEDES
AFUERA!!!**

**AH!!
Alquileres
y venta
son a domicilio
si queres.
Sólo llamanos!!**

**Pasá asociate sin cargo
y a fin del mes te llegará
el catálogo con las novedades**

Estacionamiento sin cargo Yerbal 434

**Acoyte 85 (Galería Paris - Loc. 47)
Tel/Fax:902-9329**

CASA MUNDO

UNICAMENTE POR MAYOR

SEGA GENESIS - MEGADRIVE - 16 BIT

SEGA CD - CDX - MENACER

ADAPTADOR P/4 JOYSTICK

JAGUAR - 3DO - ACTIVATOR

ahora nueva dirección!!

AZCUENAGA 226

TELEFAX **951-6551**

market place



market place





market place



IMPORTADOR DIRECTO



ATENCION COMERCIOS DEL INTERIOR
LOS MEJORES PRECIOS EN CONSOLAS Y CARTUCHOS
MEGA CD

FAMILY GAME - 16 BIT

CUIDAMOS A NUESTROS CLIENTES CON LA MEJOR ATENCION

ENVIOS AL INTERIOR
VENTAS POR MAYOR
SOLICITE LISTA DE PRECIOS

AV. MOSCONI 3478 CAPITAL **TE/FAX: 571-5728 573-3918**

NEW GAME
IMPORTADOR DIRECTO

POR MAYOR Y MENOR

ENVIOS A TODO EL PAIS

GRAN SURTIDO EN CARTUCHOS Y CONSOLAS DE FAMILY - MEGA DRIVE - CD - CDI

Esmeralda 473 Capital Federal- **326-2516**